

Año V - Nº 60 - 395 Ptas
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos para consolas
¡¡Suplemento de 32 páginas!!
1er Concurso Nacional Mangas & Videogames
ganadores
Ganadores del Concurso de Mangas
Así serán las nuevas entregas de «STREET FIGHTER» y «TOSHINDEN»
¡GRATIS! Poster Doble Gigante de Crash Bandicoot
15 años HOBBY PRESS
«Time Commando»
ENTRA EN UNA NUEVA DIMENSIÓN
8 426239 010016 00060



HOBBY PRESS

**Edita:** HOBBY PRESS,S.A.
**Presidente:**
María Andrino
**Consejero Delegado:**
José Ignacio Gómez-Centurión
**Subdirectores Generales:**
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

**Director:** Amalio Gómez
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Jefes de Sección:**
Sonia Herranz, Manuel del Campo
**Redacción:**
Roberto Lorente
**Diseño y Autoedición:**
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
**Directora Comercial:** Mamen Perera
**Coordinación de Producción:**
Lola Blanco
**Departamento de Sistemas:**
Javier Del Val
**Secretaria de Redacción:**
Ana María Torremocha
**Fotografía:** Pablo Abollado
**Corresponsales:**
Nicolas Di Costanzo (Japón)
**Colaboradores:**
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

**Redacción, Administración y Publicidad:**
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Suscripciones:** Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
**Distribución:** HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
**Transporte:** BOYACA. Tlf: 747 88 00
**Imprime:** ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
**Depósito Legal:** M-32631-1991

• • • • • • •



**Publicación controlada por**



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

# Sumario

Número 60 - Septiembre 1996







# 42 Novedades

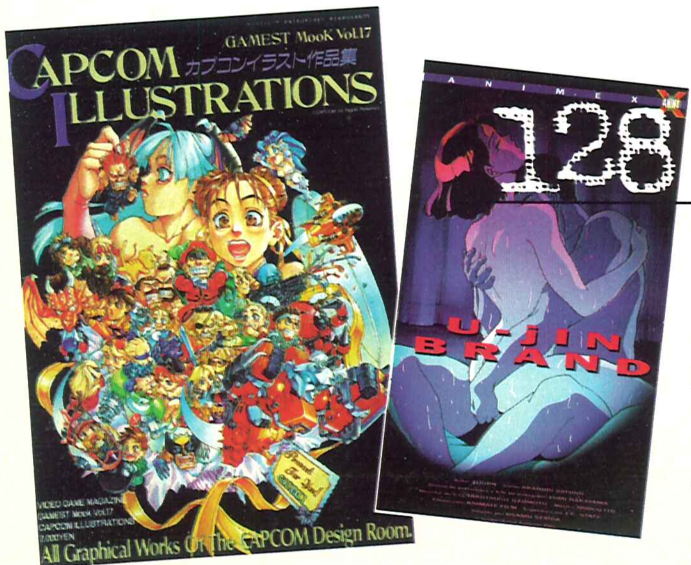


# 67 Suplemento Manga

La cantidad y calidad de los trabajos recibidos nos ha hecho muy difícil realizar esta segunda recopilación de los mejores mangas enviados por nuestros lectores.

En este suplemento encontraréis una demostración de imaginación, humor y técnicas de dibujo. Tanto es así que casi, casi, parece profesional. Lástima no haber podido publicarlos todos.



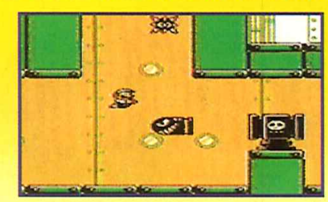




# 128 Otaku Manga

Este mes os ofrecemos una selección de las últimas novedades aparecidas en nuestro país en lo que a manga y anime se refiere, así como un montón de jugosas noticias para que no os perdáis absolutamente nada de vuestro hobby preferido, después de los videojuegos, claro.

# ¡¡AHORA TUS



## SUPER MARIO LAND 2

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 84

PRECIO ESPECIAL



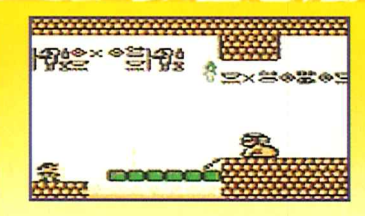



## DONKEY KONG

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 86

PRECIO ESPECIAL



## SUPER MARIO LAND

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90

PRECIO ESPECIAL



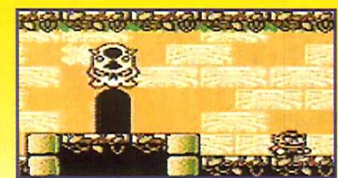



## KILLER INSTINCT

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2
Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 85
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 86

PRECIO ESPECIAL

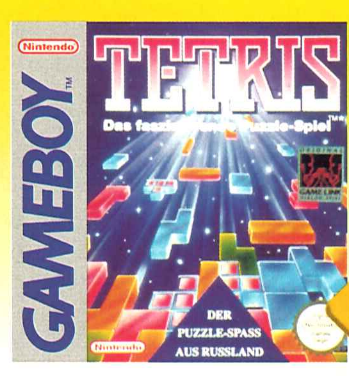


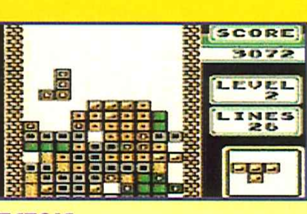



## WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 93
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 93

PRECIO ESPECIAL




## TETRIS

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos

PRECIO ESPECIAL

SUPER NINTENDO

## SUPER MARIO KART




Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2
Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 97
Super Juegos: 86

PRECIO ESPECIAL

SUPER NINTENDO

## F. ZERO





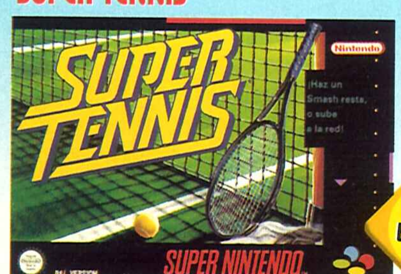

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90

PRECIO ESPECIAL




# A UN PRECIO ESPECIAL !!

## SUPER NINTENDO
### SUPER TENNIS




Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90

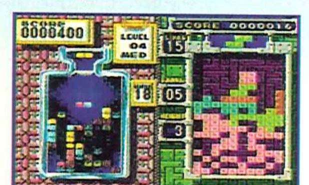
PRECIO ESPECIAL



### TETRIS & DR. MARIO
## SUPER NINTENDO




PRECIO ESPECIAL



Megas: 8
Nº de Jugadores: 1-2
Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 91
Nintendo Acción: 94

### THE LEGEND OF ZELDA




## SUPER NINTENDO



PRECIO ESPECIAL

Megas: 8
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 97

### KILLER INSTINCT



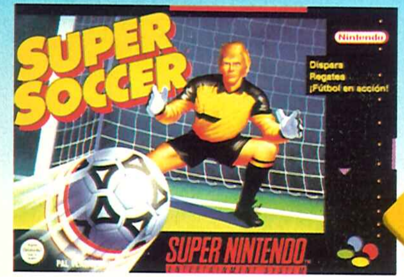

Megas: 32
Nº de Jugadores: 1-2
Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 95
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 97

PRECIO ESPECIAL

## SUPER NINTENDO



### SUPER SOCCER




Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2
Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 94

PRECIO ESPECIAL

## SUPER NINTENDO




Club Nintendo

**¡El Club Nintendo responde!** Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44.

Nintendo
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid

# EDITORIAL

Como podréis comprobar dentro de unos instantes, los calores del verano no han impedido que nos hayamos volcado una vez más en tratar de ofreceros una HobbyConsolas digna del más exquisito de los "gourmets" consoleros. En nuestro menú hemos incluido como entradas un adelanto de algunos de los juegos que pronto saldrán en Japón para N64 y una entrevista con Ken Kutaragi, el creador de PlayStation. Como primer plato encontraréis un apetitoso reportaje sobre los mejores juegos de lucha que se nos avecinan y las previews de títulos tan interesantes como «Tekken 2» o la trilogía cinematográfica «Die Hard».

Como plato fuerte tenéis los comentarios de todos los juegos que han salido este mes a la venta y, a modo de postre, nuestras ricas secciones habituales de Teléfono Rojo, Otaku Manga, Arcade Show, Tribuna Abierta o Trucos, que este mes se ven endulzadas con la presencia de una suculenta guía de «Light Crusader».

Esperemos que os guste y que quedéis completamente satisfechos.

# E  

## MOLA



**• Las parodias eróticas, teníais que hablar más de ello.**
Retomaremos pronto el tema.

**• Que ya hayamos pasado aquella época en la que el videojuego era una especie de peligro social.**
Calla, calla, no lo digas muy alto...

**• La calidad y cantidad de títulos presentados en el E3.**
Esperemos que no tarden mucho en llegar a España.

**• Los reportajes y entrevistas: tenéis que hacer más todavía.**
Bueno, bueno, también tendremos que hablar algo de los juegos ¿no?

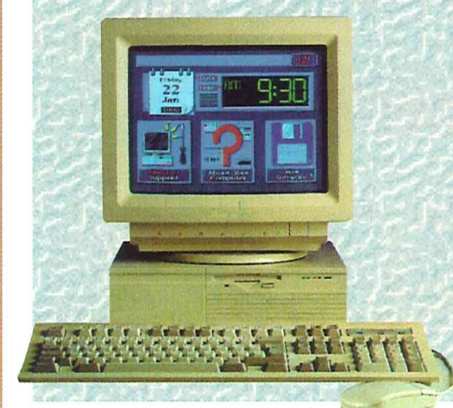
**• Los juegos en CD ROM: molan mucho más que los cartuchos.**
Espérate a ver los cartuchos de Nintendo 64 y luego hablamos.

**• Las aventuras gráficas que por fin aparecen para consolas.**
Sí, pero a ver si ahora se van a pasar y no van a hacer nada más que aventuras...

**• Los juegos para varios jugadores simultáneos: no hay nada más divertido.**
Para que luego digan que las consolas aíslan al individuo.

**• La variedad de secciones de esta revista.**

## NI FU NI FA



**• La división Sega PC (traidores)**
Mientras sigan sacando los juegos antes para consola, es perdonable.

**• Que la gente siga pensando que el PC es superior a las consolas de 32 bits.**
Sobre todo cuando lo único superior que tiene son los problemas de memoria, de configuración, de tarjetas gráficas...

**• Las cartas del Contrapunto de algunos que se creen muy "listos" y "enterados" en el tema.**
Ya sabes que en este país todo el mundo sabe de todo.

**• Que M2 no dé señales de vida.**
¿Habrá corrido la misma suerte que 3DO incluso antes de nacer?

**• Vuestro claro favoritismo por Saturn en vez de por PlayStation**

## NO MOLA

**• La muerte de consolas relativamente nuevas como Mega CD y 32X.**
Las consolas, como los seres vivos, si no reciben alimento se mueren de hambre.

**• Que no regaléis en la revista CD's con demos jugables.**
Bueno, todo se andará.

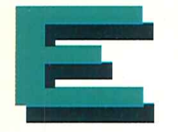
**• Que Nintendo 64 vaya a ser la consola más cara y además sin CD ROM.**
Habrá que esperar acontecimientos.

**• Que cuando te envían Hobby Consolas a casa te la comprimen en el buzón.**
Cómprate un buzón más grande. O quédate en el portal esperando al cartero.

**• La publicidad de Sega, ¿qué quieren decir, que si no tenemos una Saturn somos unos cerdos?**
No, quieren decir que no por mucho madrugar te sacarán los ojos.

**• Que no deis camisetas a los que participan en "El Sensor".**
Tomamos nota. A ti, de momento, te mandaremos una. Cuenta con ella.

**• Que no salga «Street Fighter Alpha» para Mega Drive.**
Bueno, pero va a salir «Virtua Fighter».




N










En la variedad está el gusto.

**• El anuncio de televisión de «Ridge Racer Revolution»**

Lo mismo le dijimos a Sony.

**• El sueño de un buen consolero: viajar a Japón.**

El ganador del Concurso Mangas & Videogames ha hecho su sueño realidad.

**• La existencia de genios de la programación como Yuji Naka, Dave Perry, Shigeru Miyamoto...**

Sin ellos todo esto no sería lo mismo.

**• La sección "Otaku Manga", pero ¡se acaba tan pronto!!**

Pues léetela más despacio.

**• Que hayáis publicado los mangas ganadores... aunque no hayáis publicado el mío.**

A lo mejor va este mes. O el próximo. O el siguiente... Ya sabes: la esperanza es lo antepenúltimo que se pierde.

**El concurso de «Chronicles of The Sword», lástima que nunca toque.**

Eso díselo a los que les hemos mandado las 5 PlayStations.

**• El futuro «Virtua Fighter» de Mega Drive y no soy primo de Rappel.**

Esperemos que tengas razón y sea tan bueno como aquella versión para 32X.

**• «Sonic 3D», con tres o cuatro pantallas me ha bastado para saberlo.**

Seguro que tú eres un gran fan de Super Nintendo... ¿a que sí, chiquitín?

**• La que será la mascota de Sony: «Crash Bandicoot».**

No te pases. Si acaso será la mascota de PlayStation, pero no la de Sony.

**• El reportaje del E3 de Los Angeles: sensacional.**

Hombre, ya que nos habíamos dado el paseíto hasta allí... algo había que contar ¿no?

**• Las respuestas del director de marketing de Sony Europa a vuestras preguntas.**

A preguntas inteligentes...

**que hasta la fecha ha sido ligeramente superior.**

¡¡Esta sí que es buena, colega, esta sí que es buena!!

**• Tanto juego de las Olimpiadas.**

Por si no tienes bastante en la tele, pues nada, te pones la consola y.. ¡ala, a correr!

**• Que no deis los trucos para jugar con los personajes ocultos de «MK 3»**

Si no los damos es porque no los tenemos. Ya nos gustaría, ya.

**• «Pocahontas» de Mega Drive, por sus gráficos algo cutres.**

La verdad es que Disney no ha cuidado los gráficos de este juego al nivel al que nos tienen acostumbrados.

**• Tener que aguantar ciertas publicidades en la revista. Hay otras que no están mal.**

No todos los creativos son igual de creativos. Ahora, nosotros las cobramos igual sean buenas o malas.

**• Las recopilaciones de juegos para todas las consolas: como sigan así mejor será comprarse una 8 bits.**

Es verdad, van a sacar hasta el jueguecito aquel de los dos palotes y la pelotita...

**• La sección "Hobby Classics".**

Pues fueno, pues fale.

**• Que haya tantos juegos de lucha para las nuevas consolas y todos sean iguales.**

Iguales, iguales no, pero sí es cierto que hay tres lineas básicas y nadie se sale de ellas.

**• Que las buenas recreativas sólo estén en las ciudades importantes.**

Las recreativas, las tiendas, los cines y un montón de cosas más. Es ley de vida, por desgracia.

**• Que las 16 bits sean prácticamente historia.**

A nosotros nos encanta la historia.

**• Que no regaléis vídeos, juegos, tarjetas... todos los meses.**

No, porque luego os acostumbráis.

**• Que ahora llegarán un montón de juegos buenos de golpe y no sabré por cuál decidirme.**

Hay problemas mayores en la vida que ese.

**• Que te lleves la consola de vacaciones y te la roben con juegos y todo.**

Nuestro más sentido pésame.

**• Que no deis posters de la sección "Otaku Manga".**

Pues mira, no es mala idea...

**• Que los programadores de «Mortal Kombat» no se calienten el coco para crear nuevos personajes y se conformen con cambiarle el color de la ropa a los antiguos.**

Bueno, pero ¿y lo que han tenido que pensar para decidir qué color ponerles, que?

**- Que el «Mario RPG» de Nintendo 64 no salga traducido.**

No sabemos si habrá «Mario RPG» en Nintendo 64, pero desde luego, el de Super Nintendo no saldrá traducido.

**- Que Sega y Sony rebajen sus consolas en casi 40.000 pesetas en menos de un año indicando que su precio de salida fue un fraude.**

No, simplemente parece que el número de unidades vendidas permite bajar los precios al haberse cubierto los costes de producción. Bueno, es una explicación como otra cualquiera...

## SUBEN

**• Electronic Arts** que poco a poco, como el que no quiere la cosa, está editando muy buenos títulos para la Nueva Generación.

**• El parque de Saturns en Japón** que ya alcanza el 42% del mercado, frente al 36% de Sony. Panasonic tiene un 10%, NEC el 3% y la recién estrenada N64 se ha hecho con un 9%.

**• Olympic Summer Games, y Fade to Black** que ya se han situado como el cartucho y el compacto más vendidos en Gran Bretaña..

**• La moda de los juegos de lucha** que nos va a traer un montón de segundas y terceras partes de títulos consagrados durante los próximos meses.

## BAJAN

**• La ventas de las revistas británicas de Nintendo** como Super Play, de la editorial Future, que ha tenido que cerrar tras 47 meses de vida.

**• Los lanzamientos para 16 bits y portátiles,** que están empezando a resultar hechos completamente aislados.

**• La ganas de trabajar en verano** ...¡¡¡¡menos mal que cuando estéis leyendo este número nosotros estaremos tirados en la playa!!!!

**COLABORADORES:**
Daniel Pérez (Valencia) Juan José Peña (Burgos), Un Desconocido de Albacete, José Manuel Casado (Málaga), Nick (Barcelona), Julio Ernesto Martín (Granada), Antonio Pérez Sánchez (Barcelona), Pedro Pablo Peña (Madrid), Oscar Sandino Pérez (Madrid), José Ignacio Alvarez Ruiz (Córdoba), Mario Casas Morante (Valencia), Nino The PlayStationMan (Alicante), Roberto Villaverde (Mallorca)

# ATENCIÓN. LA VIDA DE TUS PERSO

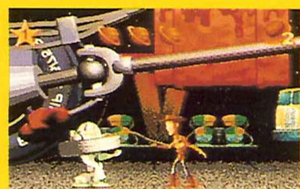


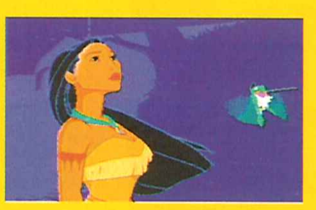


¡ Emplea la ayuda de los compañeros de Woody !


Woody demostrará sus habilidades circenses siempre que haga falta...


¡ Date prisa si no quieres convertirte en comida para perros !


Buzz se lo pondrá difícil a nuestro héroe de trapo.


Protagoniza Pocahontas, la más apasionante historia de Disney.

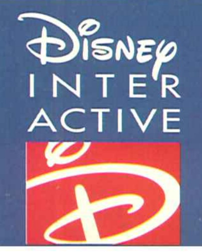

¡ Hey Meeko ! ¡ No te olvides de ayudar a Pocahontas !


Encuentra en el bosque los poderes de los animales para poder continuar...


Con el poder de la gacela correras como el viento ...






**Prepárate para entrar en acción. Mega Drive te invita a jugar con tus personajes favoritos de Disney Interactive, participando en las espectaculares aventuras de Pocahontas, Pinocho, Woody y Buzzy. Todo, con el máximo nivel Mega Drive. Espectaculares gráficos multicolor, en cada fase... Un desafío que te atrapará.**



NAJES FAVORITOS ESTÁ EN JUEGO.

DISNEY'S
HONTAS

DISNEY'S
Pinocchio


¡ Vamos Pinocho ! ¿Quién ha dicho que no sabes bailar?


Es hora de seguir avanzando en la Mina cambiando de vagoneta...


Ayuda a Pinocho. Hay montones de enemigos por todas partes.


¿Qué les pasará a estos vecinos para estar de tan mal humor...?



MEGA DRIVE

SEGA the GAME is NEVER Over.

«Dragon Ball Hyper Dimensions», listo para el invierno.

## Goku regresa a las Super Nintendo españolas.

Según nos han confirmado desde Konami, el último cartucho de Dragon Ball editado en Japón, «Dragon Ball: Hyper Dimensions» llegará a nuestro país entre los meses de octubre y noviembre. Se trata de un arcade de lucha muy similar a las anteriores entregas de la saga, sólo que con un aspecto gráfico mucho más llamativo y espectacular. Su mayor atractivo reside en la aparición de personajes inéditos en los anteriores cartuchos y en la realización de golpes especiales que tratan de emular un entorno 3D.

Manga Films se suma a la moda de los packs.




## Completa tu colección de anime.

Desde el mes de julio Manga Films vende sus mejores productos en económicos packs de dos o tres películas. Para que os hagáis una idea, de "Dragon Ball" existen tres packs que ofrecen 9 películas en total: tres de "Dragon Ball", tres de "Dragon Ball Z" y tres de "Dragon Ball Z2". "Akira" se vende junto con una cinta de "así se hizo...".Títulos como "Ranma 1/2", "Rumiko", "Macross II" o los ya mencionados Akira y Dragon Ball pueden adquirirse ahora a un precio de 2995 pesetas por pack.

EA Sports presenta la temporada 97.

## Cuore Sportivo.

La temporada 96-97 ya ha comenzado para Electronic Arts que empieza a mostrar las nuevas versiones de sus valores más seguros. Los primeros títulos en presentar su nuevo aspecto serán «PGA 97» y «NFL 97», ambos para las 32 bits.

«PGA 97» ampliará notablemente sus opciones y en un par de meses (octubre-noviembre) demostrará el saber de hacer de EA. Los gráficos renderizados serán el punto fuerte de un juego que no escatimará puntos de vista, cámaras de seguimiento, campos y jugadores.

«NFL 97», con menos seguidores en nuestro país, volverá a aglutinar lo mejor de la liga profesional de fútbol americano, con una notable mejoría en cuanto a gráficos y opciones de juego.

Aunque aún no tenemos imágenes, ya os podemos adelantar que «FIFA 97» tiene prevista su aparición para diciembre y no se limitará a Saturn y PlayStation: tanto Super Nintendo como Mega Drive tendrán su correspondiente nueva versión del mejor simulador de todos los tiempos.



*«NFL 97» presentará un apartado gráfico totalmente innovador, con jugadores renderizados y multitud de cámaras.*




*El golf ya no será lo mismo cuando haga su aparición este «PGA 97». Jamás un juego de golf ha ofrecido una calidad técnica semejante.*

Las ciudades del próximo milenio se acercan.

## «Sim City 2000» aterrizará en breve en PSX.

¡Arquitectos del mundo consolero, unios! Ya está confirmado: Playstation tendrá su propia versión del clásico juego de Maxis «Sim City 2000». La compañía británica experta en simuladores estratégicos acaba de anunciar que la máquina de Sony recibirá un juego tan completo, original y entretenido como el que ya pudimos ver en ordenador o en Saturn. Esto supondrá que más de uno podrá hacer realidad su sueño de crear y dirigir su propia ciudad, simplemente conectando su consola. Aun no hay fecha de salida en España pero en Inglaterra tiene que estar a puntito de salir, por lo que su llegada a nuestro país será cuestión de días.



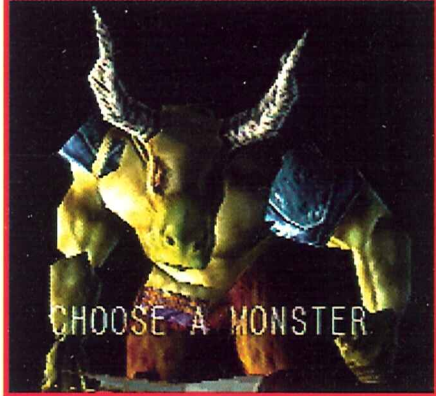




*El juego estratégico por excelencia estará a disposición de los usuarios de PSX en breve. Un título de prestigio para esta consola.*

## Acclaim asesta un golpe "terrorífico".

# «Killing Zone», combates "de miedo".




Acclaim, harta de ser catalogada siempre como la autora de «Mortal Kombat», quiere diversificar su oferta de arcades de lucha con «Killing Zone» para Playstation.

En este juego, y a diferencia de la saga que le hizo famosa, Acclaim no recurrirá a los luchadores digitalizados sino que apostará por las figuras poligonales que tan buen resultado están dando en la consola de Sony. Los protagonistas del torneo de lucha serán monstruos conocidos por todos, como Frankstein, la momia, un minotauro, etc, y el escenario será un cuadrilátero 3D como los de «Tekken» o «Toshinden».

Arcadia será quien nos lo traiga aunque todavía no se puede asegurar la fecha exacta. Por ahora nos quedamos con las siguientes: finales de septiembre - mediados de octubre.



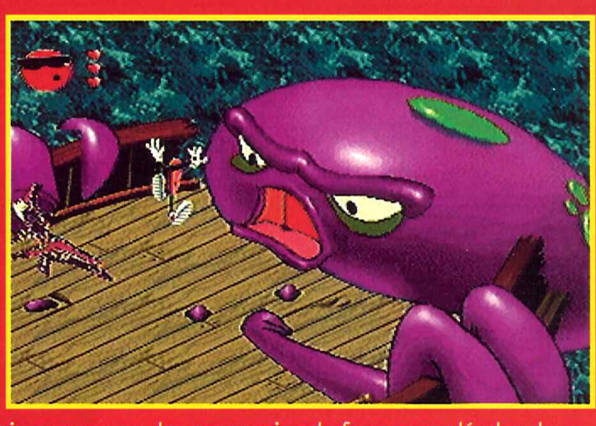
*Los monstruos más famosos del celuloide se darán cita en este curioso juego de lucha que llegará muy pronto.*

## Muy pronto en las 32 bits.

# Spot regresa con más marcha que nunca.







Virgin vuelve a poner grandes esperanzas en uno de sus personajes más emblemáticos, simpáticos y divertidos de todos los tiempos: el marchoso Cool Spot. «Spot Goes To Hollywood», una aventurilla tridimensional con tintes plataformeros, sigue la misma linea que pudimpos disfrutar en Mega Drive, dónde pudimos ver al punto rojo a vagar por los escenarios de famosas películas de todos los tiempos. No faltarán enormes enemigos finales, muchos items que recoger y continuos golpes de humor.

# Nintendo 64: De "jugón a jugón."

LA QUINTA COLUMNA

Nintendo 64 ya está en Japón. Si, ya se que lo sabéis, pero es que había algunos (a los que no les faltaba razón), que empezaban a pensar que se trataba de un camelo. Pues ya veis que no lo era. Os hemos contado un montón de cosas acerca de la máquina, el lanzamiento, etc. Pero he decidido exponeros mi humilde opinión, desde la privilegiada posición de tener la consola, y disponer de la más jugosa información. De jugón a jugón.

La máquina promete. Sólo echando un vistazo a los dos primeros juegos podemos hacernos una idea de lo que puede dar de sí esta consola. Os lo aseguro: «Mario 64» y «Pilot wings» son una auténtica pasada. No sólo son dos juegos excepcionales, sino que además su propuesta es distinta a lo que estamos acostumbrados a ver. También es verdad que son los dos primeros juegos y Nintendo habrá querido echar el resto con ellos. Quizá tardemos en volver a ver juegos de esta calidad, pero al menos ya sabemos que N64 puede ofrecer programas absolutamente maravillosos.

Más cosas. Los que estén esperando a comprarse la máquina pueden ir frotándose las manos. Ya es casi seguro que llegará a nuestro país antes de las Navidades. Lo que ya no está tan claro es de cuentas unidades podrá disponer Nintendo España para esas fechas. La consola se venderá independientemente de los juegos, que por cierto, serán tan sólo los dos que antes os mencionaba, al menos hasta finales de este año.

Un tema más peliagudo: el precio. Por lo que sé, Nintendo tiene previsto vender la consola en nuestro país a un precio que oscile entre las 29 y las 34.000 pts, como os decía antes sin juegos. En cuanto a estos, puede que no sean tan caros como algunos andan predicando por ahí, y podríamos tenerlos entre 6.000 y 9.000 pts. Bastante cerca de las promesas iniciales.

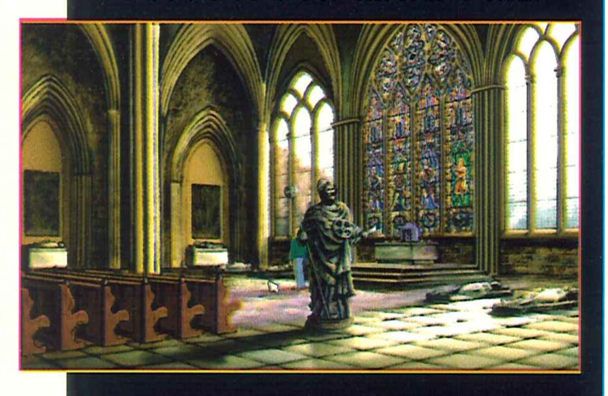
Y si queréis más puntos de referencia os diré que en Japón las cosas marchan viento en popa para Nintendo. La consola se sigue vendiendo bien dos meses después de su lanzamiento, y eso significa que el producto está gustando. Aunque ya sabéis que cualquier comparación entre el mercado japonés y el español es pura anécdota. De todos modos, la sensación que me queda con todo esto es que N64 lleva un ritmo lento pero seguro en su camino por ocupar un lugar de honor entre las nuevas consolas. Tantos retrasos nos han llegado a poner nerviosos, pero ahora vuelve a cobrar fuerza la fiabilidad y el prestigio de Nintendo en el sector. N64 es otra gran máquina, y estoy convencido de su éxito. Ahora ya podremos elegir entre las tres consolas que marcarán la pauta durante los próximos años. La oferta es más que seductora.

Manuel del Campo

## Leyendas y templarios en PlayStation.

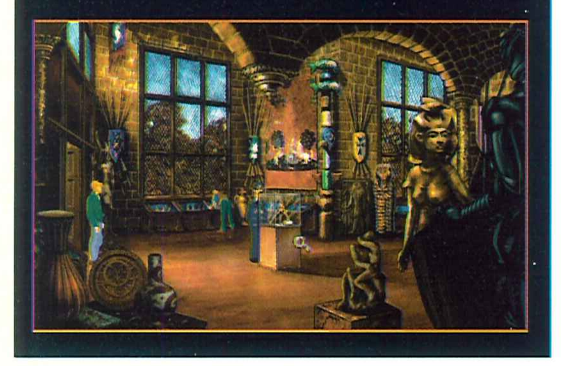


*La sensacional calidad gráfica de este juego, unida al hecho de que finalmente aparezca en castellano, pueden convertir a «Broken Sword» en el bombazo de las Navidades.*



# «BROKEN SWORD» ESTARÁ EN CASTELLANO.

Las aventuras gráficas están de moda y más se van a poner tras el anuncio de Sony de poner a la venta el genial «Broken Sword» de Revolution Software. Esta aventura tiene todos los visos de convertirse en la sensación de la temporada gracias a sus impresionantes gráficos y su atrayente historia, aunque seguro que lo que resulta más atractivo para el jugador español es el hecho de que estará totalmente traducido al castellano. Esta localización de idioma puede retrasar el lanzamiento español con rerspecto al del resto de Europa, pero seguro que merece la pena esperar. Al fin y al cabo noviembre no está tan lejos...






# Internet online

### Nintendo prevé alquilar un millón de Nintendo64 en Estados Unidos

Nintendo ha llegado a un acuerdo con la cadena de tiendas Blockbuster y el canal de televisión Nickelodeon para poner en marcha un plan especial de alquiler de consolas Nintendo64. A partir del 30 de septiembre, cualquiera podrá llevarse a casa una N64 al precio de 17 dólares por tres tardes, siempre que vaya a un establecimiento Blockbuster. Además, los usuarios tendrán la oportunidad de ganar suculentos premios si están atentos al concurso que se celebrará diariamente en los programas de más audiencia de Nickelodeon. Será una especie de juega y gana en el acto, y los premios irán desde una consola a alquileres gratis pasando por juegos, accesorios... En total 35.000 premios que sin duda van a desbordar las previsiones de Nintendo de alquilar más de un millón de máquinas entre septiembre y marzo del 97.

### Rumor: M2 podría estar a la venta en octubre del 97

Según los planes iniciales de Matshushita, M2 podría estar disponible en Japón durante la primavera del 97. Todo parece indicar que en el próximo E3, que se celebrará en mayo en Atlanta, se presentará en el mercado americano, línea de juegos incluida.

Por el momento circulan algunas de las características técnicas, se supone que definitivas, que presidirán la máquina: 8 Mb de memoria, dos procesadores centrales (casi seguro que Power PC 602) y un CD Rom de cuádruple velocidad. El precio aproximado, que ya se da por seguro, es de 300 dólares (unas 35.000 pts).

### «Breath of Fire 3» asaltará PlayStation

La tercera entrega de la saga RPG de Capcom aparecerá en el mercado americano durante el segundo trimestre de 1997. Breath of Fire 3 nos trasladará a un entorno poligonal en el que ayudaremos a Ryu, un joven dragón que se ha transformado en niño, a recuperar su figura habitual. Multitud de cámaras localizarán la acción y las innumerables perspectivas de juego nos permitirán acercarnos a monstruos dormidos, pasadizos secretos o increíbles tesoros. Los personajes serán sprites bien detallados y animados que, como es habitual en esta serie, podrán realizar todo tipo de acciones.

### Y mientras, Megaman a por la octava

Ocho y tan campante. Ocho será el nuevo número con el que Megaman irrumpirá en Saturn y PlayStation más o menos a principios de año en Estados Unidos. Según Next Generation, el juego retendrá todo el sabor de los MM de 16 bits sólo que acrecentado en habilidades y poderes, que es lo que más le gusta al robot azul.

### Rallies en red

Sega está trabajando en una versión muy especial de su «Sega Rally»: nada menos que para jugar en red. Exactamente en el sistema Saturn Internet que está en estos momentos apurando la compañía japonesa. Con este anuncio, Sega deja claro su deseo de liderar el emergente mercado de juegos en red que se está creando en Estados Unidos.

### Rumor: «Samurai Shodown» en 3D

Cuando todavía apenas se ha avanzado prácticamente nada sobre el nuevo soporte de 64 bits que SNK anda preparando, los chicos de la NEO GEO nos han sorprendido con el anuncio de que la susodicha máquina contará con una versión 3D de «Samurai Shodown». Otros títulos que SNK está preparando son un juego de lucha en tres dimensiones, otro de coches también en 3D y un mata-mata de toda la vida.

## Todavía no tiene fecha.

# ASÍ SERÁ «DESTRUCTION DERBY» EN SATURN.



Mientras se decía que el mes de septiembre sería el elegido para poner a la venta «Destruction Derby», los retrasos sigue acumulándose sobre el genial simulador de Psygnosis para la 32 bits de Sega. Según parece la conversión está dando problemas y no termina de satisfacer a Sega. Como podéis ver, las imágenes no parecen desmerecer a la versión de PlayStation, y nos hacen concebir esperanzas sobre la proximidad de tan esperado lanzamiento.

# FORMULA 1

## Absolutamente Real



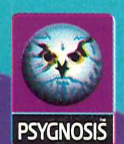







- Los 17 circuitos del Gran Premio del Mundo ...Montecarlo, Monaco; Montmelo, Barcelona; ...
- Todos los pilotos, desde Schumacher a Hill.
- Mezclado en estéreo, QSound y Dolby Surround.
- Disponible en Septiembre.

**Exclusivo para PlayStation.**
























**PlayStation ya se vende en casi todo el mundo.** *Sony Computer Entertainment Europa acaba de anunciar que ya son 30 los paises europeos en los que está disponible la consola PlayStation, además de Oriente Medio y algunas zonas de Africa. Dejando por descontado el continente americano y Japón (más los paises cercanos) se puede afirmar sin miedo que prácticamente cualquier ciudadano del mundo puede ya adquirir una PlayStation.*

**N64 ya ha empezado a ganar terreno a sus rivales en Japón.** *Según unos datos recientemente publicados, N64 ya se está acercando a sus rivales tan sólo cinco semanas después de haberse puesto a la venta. Antes del lanzamiento de N64, el mercado de las 32 bit se lo repartían en Japón Sony, con un 48% del mercado, Sega con un 36%, Panasonic, con un 14%, y NEC, con un 2%. Después de la salida de la nueva máquina de Nintendo, el "pastel" ha quedado de la siguiente manera: Sega es ahora la que manda con un 42%, seguida de Sony con un 36%, Panasonic con un 10%, Nintendo con un 9% y NEC con un 3%. Aparte de la espectacular (y esperable) aparición de Nintendo en el mercado de las 32 bit, destaca que hayan sido Sony y Panasonic las que hayan sufrido la irrupción de esta nueva máquina.*

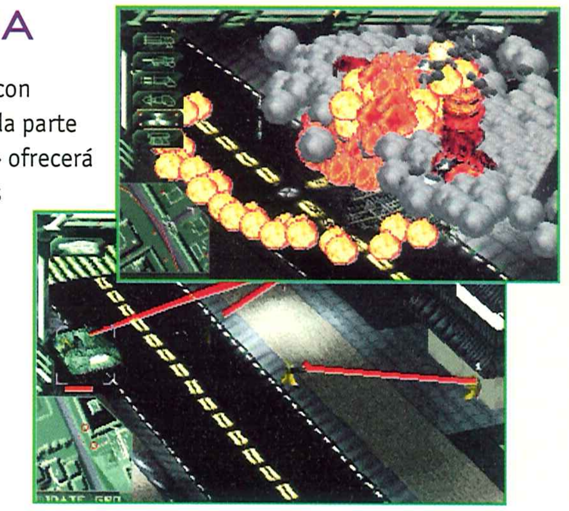
**Sega continúa en Europa con sus rebajas.** *·Sega Europa acaba de anunciar que esta planeando rebajar casi hasta la mitad el precio de algunos de los primeros títulos que aparecieron para Saturn. Según las altas esferas de la compañía, se trata de un política que continuaría la espectacular rebaja de la máquina durante este último año, y que permitiría que los jóvenes usuarios pudieran disponer de varios juegos en su primer repertorio. No hay nada confirmado, pero entre los títulos que se barajan se encuentran «Daytona USA», «Virtua Fighter», «Robotica», «CyberSpeed» y «Panzer Dragoon».*

**Acclaim perdió 60 millones de dólares en el último año.**

*La compañía Acclaim ha revelado que sus perdidas durante el último año fiscal casi alcanzan los 60 millones de dólares. Las causas, al parecer, llegan por el tortuoso paso que la compañía ha dado al abandonar los cartuchos y centrarse en el CD-ROM. Las discretas ventas hasta el momento de las consolas de 32 bit en USA y Europa, sus mercados más importantes, tienen la culpa. De todos modos, la compañía espera recuperarse durante los próximos meses, cuando las ventas de las consolas de Sega y Sony aumenten considerablemente, sobre todo en Navidades, y aparezca la nueva máquina de Nintendo.*

«Syndicate Wars» estará en octubre en Saturn y PlayStation.

## LOS SINDICATOS DEL CRIMEN VUELVEN A LA CARGA



Tras el arrollador éxito cosechado en ordenadores con «Syndicate», Bullfrog vuelve al ataque con la segunda parte de este genial juego de estrategia. «Syndicate Wars» ofrecerá nuevas y demoledoras armas entre las que podremos encontrar granadas nucleares, gas letal o la posibilidad de viajar en el tiempo. Gráficamente mejorará en todos los aspectos a su antecesor mostrando zooms, rapidísimas rotaciones y un impresionante juego de luces y sombras. Además, la versión PlayStation permitirá la participación de varios jugadoires simultáneos. El juego será distribuido por Electronic Arts y llegará a nuestro país a finales de octubre.

«Battle Monster», los monstruos al poder.

## CRIATURAS DE PESADILLA EN LUCHA A MUERTE.

Gráficos digitalizados al estilo «Mortal Kombat» han servido para que los mosntruos más famosos del mundo (con otros nombres, para mantener el incógnito) participen en un torneo tan sangriento y espeluznante como el mencionado «MK».

Pese a ser un arcade de lucha de lo más tradicional, «Battle Monster» ofrecerá elementos originales como las dos alturas de los escenarios, una barra de energía bastante especial y, sobre todo, los súper golpes de sus monstruosos personajes. Arcadia pondrá a la venta este título de Acclaim entre los meses de septiembre y octubre.



*El parecido gráfico de este juego con «Mortal Kombat» es incuestionable. No en vano está realizado con una técnica similar.*

La última locura de Bizak

## ¡¡QUÉ LLEGA "LIGHTS OUT"!!

Bizak pondrá a la venta próximamente un "invento" que sin duda cautivará a los amantes de los retos mentales con la misma fuerza que lo hizo hace unos años el archi popular Cubo de Rubik.

El aparato en cuestión se llamará -anotad el nombre-, "**Lights Out**" y su intención no será otra que la de retar la capacidad mental del jugador a base de plantearle problemas de trasfondo matemático, pero mediante un curioso y divertidísimo juego de luces que se encienden y se apagan.

La finalidad del reto se encuentra en conseguir apagar todas las luces que se enciendan en el aparato (que, por cierto, tiene unas dimensiones y un color similar a una Game Boy, aunque no se trata en absoluto de una consola de videojuegos), mediante un sistema que consiste en que cuando se pulsa un botón, éste y los de alrededor se colocan justo al revés de como estaban, es decir, los encendidos se apagan y los apagados se encienden.

Bueno, explicar en qué consiste este reto mental resulta casi más difícil que jugar, pero os aseguramos que cuando tengáis uno de estos **Lights Out** en vuestras manos no vais a poder separaros de él. El mes que viene os contaremos más de talles acerca de esta nueva moda que ya está arrasando en todo el mundo.

- 8 zonas del tiempo para viajar y 4 niveles de dificultad para satisfacer hasta a los jugadores más expertos.
- Escenarios totalmente renderizados en 3D; personajes poligonales también en 3D con mapeado de texturas y efectos de luz integrados en magníficas secuencias cinemáticas, con unos impresionantes efectos de sonido y una deslumbrante banda sonora.
- 45 armas destructoras y 80 enemigos despiadados contra los que tendrá que luchar.










# Time Commando

## Un viaje a través del tiempo

VIDEOAVENTURA

Combinando a la perfección acción y aventura, Time Commando le propone un viaje en el tiempo con un guía muy especial, Stanley. Ábrase camino a través de épocas como el antiguo Imperio Romano, la Prehistoria, la época de los conquistadores del nuevo mundo, las grandes guerras, etc., combatiendo contra el enemigo con el fin de destruir un peligroso virus que amenaza con tomar el control de todos los sistemas informáticos del planeta.

DISPONIBLE EN PC CD-ROM Y SONY PLAYSTATION

**VERSIÓN PC TRADUCIDA AL CASTELLANO**

TIME COMMANDO

ADELINE INTERNATIONAL






ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

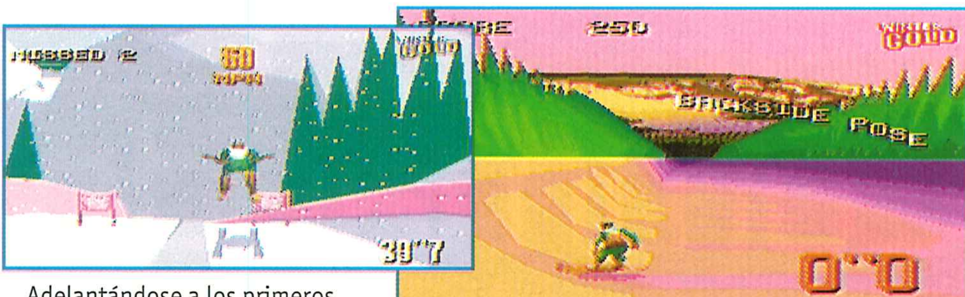


**ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax: 91/754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**

La 16 bits de Nintendo se adelanta al invierno.

## Haz deporte con «Winter Gold».



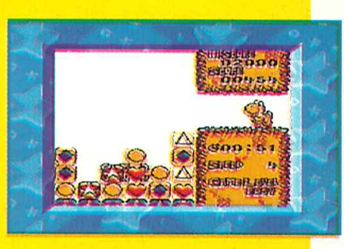


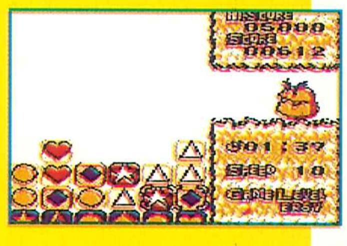


Adelantándose a los primeros fríos del otoño y continuando con la inercia provocada por las Olimpiadas, Nintendo anuncia que su próximo juego para SNES se llamará "Winter Gold" y será una recopilación de pruebas deportivas de invierno. Un infrautilizado chip FX se encargará en esta ocasión de proporcionar la cobertura técnica necesaria para convertir este espectáculo invernal en una orgía de polígonos altamente jugables. No perdáis la sintonía, porque se anuncian fuertes nevadas en la Super para el mes de noviembre, lo que podría ser aprovechado por Nintendo para lanzar este refrescante juego.

Los puzzles regresan a Game Boy.

## «Tetris Attack» también será portátil.





El entretenido juego de puzzles "Tetris Attack", que está a punto de aparecer en Super Nintendo, tendrá rápidamente su contrapartida portátil allá por el mes de noviembre. Esto supondrá que estar fuera de casa no será obstáculo para aquellos que quieran dedicarse activamente a la colocación de piezas en grupos de 3 con la siempre alegre compañía de Yoshi. Por cierto, si tienes un amigo con tus mismos gustos no te separes mucho de él, porque "Tetris Attack" para Game Boy podrá ser jugado simultáneamente por los dos siempre que tengáis un par de cartuchos, un par de juegos y el cable Game Link.

La portátil de Nintendo contra la invasión marciana.

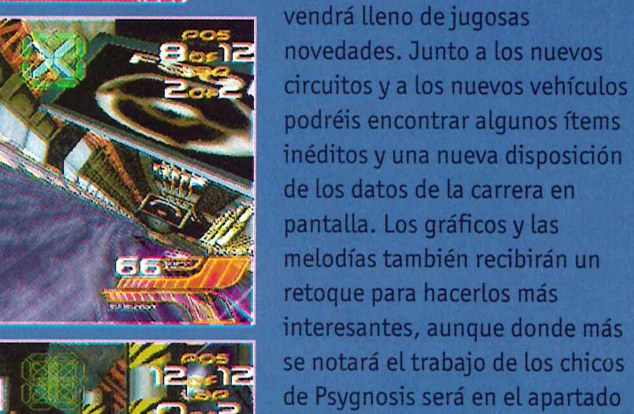
## Namco recopila grandes juegos para Game Boy .




Si la frase "Los viejos rockeros nunca mueren" es cierta, no lo es menos la de "Los viejos videojuegos nunca se pasan de moda". Si no os lo creéis no tenéis más que echar un vistazo al cartucho que Nintendo está preparando para Game Boy y que llevará en su interior dos clásicos de Namco: Galaga y Galaxian. Sobra decir que los aficionados a los matamarcianos tendrán una excelente ocasión de apaciguar sus deseos más belicosos disparando como locos sobre cualquier nave enemiga. Mucho cuidado porque la invasión está prevista para el mes de noviembre.

«Wipeout 2097», en Octubre.

## ¡Pon tu PSX a 300 por hora!





«WipeOut 2097» ya da señales de vida. El sucesor del afamado juego de carreras de Psygnosis ya está prácticamente finalizado y por lo que hemos podido ver vendrá lleno de jugosas novedades. Junto a los nuevos circuitos y a los nuevos vehículos podréis encontrar algunos ítems inéditos y una nueva disposición de los datos de la carrera en pantalla. Los gráficos y las melodías también recibirán un retoque para hacerlos más interesantes, aunque donde más se notará el trabajo de los chicos de Psygnosis será en el apartado de la jugabilidad. Si el «WipeOut» original creaba escuela en este sentido, esperad a ver lo que os espera en octubre...

## Off The Record

*«¡No somos ningunos genios! Cualquiera puede hacer un buen juego...siempre que cuente con un buen equipo.».*
*Yuji Naka, productor y programador de «Nights», y creador de Sonic, en entrevista en HC.*

*"«Sonic 3-D» no tendrá ningún competidor en 16 bit. «DKC» utiliza renderizaciones, pero en 2-D, y «Mario RPG» es un 3-D, pero muy lento."*
*Katsu Sato, productor de Sonic 3-D en declaraciones a HC.*

*"Entre mis juegos preferidos se encuentran «Donkey Kong Country» y «Super Mario Bros»".*
*Takashi Ilzuka, diseñador de «Sonic 3», «Sonic and Knukcles» y «Nights».*

*«El Sega Channel está basado en la casi obsoleta Mega Drive, con lo cual es difícil creer que pueda ser realmente divertido".*
*John Tweedy, director de Entertainment Online, rival directo del canal de Sega.*

*"Nosotros siempre hemos sido una compañía de 32 bit, lo que pasa es que las anteriores consolas no nos dejaron demostrarlo. Con la llegada de las nuevas máquinas cambiará la cosa".*
*Greg Ballard, director de Capcom USA en CTW.*

*"«Total NBA» en PlayStation" y «Mario 64» en Nintendo 64 son sin duda los mejores juegos que he visto últimamente, sin contar los de Gremlin, claro".*
*Steve Mckevitt, jefe de relaciones públicas de Gremlin Interactive, en entrevista concedida a CTW.*

CIC pone en marcha los proyectos de Interplay.

## INTERPLAY VUELVE A LA CARGA

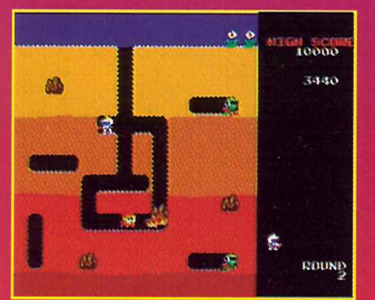


CIC va a poner a la venta siete títulos de Interplay para Super Nintendo, PlayStation y Saturn entre los meses de septiembre y octubre. Tras el desbarajuste de fechas producido por el acuerdo de distribución entre estas dos compañías nos encontramos con que «Casper», que ya comentamos hace algunos meses, aparecerá en el mes de septiembre para las dos 32 bits. Más adelante, exactamente en diciembre, PlayStation, Saturn y Super Nintendo probarán la segunda parte del divertidísimo «Lost Vikings 2».

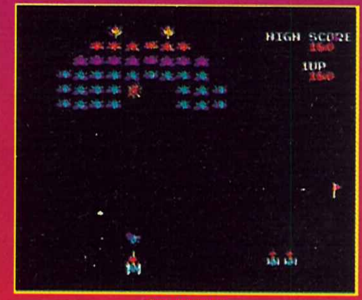
Ya está listo el tercer CD recopilatorio.

## MÁS CLÁSICOS DE NAMCO PARA PLAYSTATION

Lo de "No hay dos sin tres" no puede ser más cierto con Namco. Cuando aun no se nos ha pasado la sorpresa del segundo volumen recopilatorio de grandes éxitos, esta compañía japonesa ya ha terminado el siguiente, que contendrá otros 6 juegos inolvidables. "Galaxian", "Pole Position II", "Phozon", "Ms. Pac-Man", "Dig Dug" y "The Tower of Druaga" serán los ingredientes de este guiso de diversión con claro sabor añejo, que apreciarán más los veteranos en esto de los videojuegos.


DIG DUG

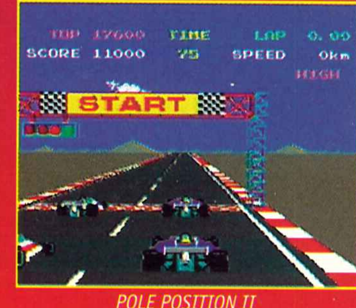

THE TOWER OF DRUAGA


GALAXIAN


MS. PAC-MAN



PHOZON



POLE POSITION II

Viaja al pasado con Game Boy.

## "PREHISTORIK MAN", AHORA EN PORTÁTIL.



La pequeña de la familia Nintendo acaba de sorprender a todos anunciando que tiene ya lista una versión especialmente creada para GB del famoso juego de Titus "Prehistorik Man". Como bien recordaréis, este juego ya salió para SNES y tenía como protagonista a un troglodita con pasión por las plataformas y las alas delta. Los jugones portátiles tendrán ocasión ahora de repetir algunas experiencias vividas en los 16 bits y además gozarán con nuevos retos. Ya está disponible en nuestro país.

# DESCUBRE EL PODER
## DE LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADA

**The NEED for SPEED**
DEPORTIVO
DISPONIBLE EN

**LA JUNGLA DE CRISTAL**
ARCADE
TRADUCIDO AL CASTELLANO
DISPONIBLE EN

**TIME COMMANDO**
VIDEOAVENTURA
DISPONIBLE EN



## LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE




**ANDRETTI RACING**
DEPORTIVO
DISPONIBLE EN





**PGA TOUR '97**
DEPORTIVO
DISPONIBLE EN





**NHL '97**
DEPORTIVO
DISPONIBLE EN




**ROAD RASH**
ARCADE
DISPONIBLE EN




**FADE TO BLACK**
VIDEOAVENTURA


DISPONIBLE EN




**WING COMMANDER III**
PELÍCULA INTERACTIVA
DISPONIBLE EN




*Las carátulas de Jungla de Cristal, Andretti Racing, PGA TOUR '97 y NHL '97 no son las definitivas y pueden ser modificadas sin previo aviso.



ELECTRONIC ARTS® SOFTWARE

EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ, 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65

**TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO 91 754 55 40**

*En el Imperiio del Sol Naciente las máquinas de Nintendo siguen dando mucho que hablar. Tanto en 16 como en 64 bits los lanzamientos se suceden con regularidad.*

# DRAGON QUEST III

## Formato: Super Nintendo Compañía: Enix

## Aventuras marcadas por la tradición

Una de las grandes apuestas de Enix para los próximos meses llegará precisamente desde su serie más famosa, «Dragon Quest». Esta serie comenzó su andadura en NES, allá por Febrero del 86, y la primera entrega ya consiguió unas ventas cercanas al millón y medio. Este éxito estuvo siempre apoyado por el magazine Shonen Jump, la más famosa revista de mangas, que se encargaba siempre de anunciar a bombo y platillo cada lanzamiento. Las dos siguientes secuelas superaron los dos y tres millones de unidades respectivamente. Tras cuatro entregas más de «Dragon Quest», una en NES y tres en Super NES, Enix ha decidido versionar para 16 bit la que rompió todo tipo de records en el 88 (3,4 millones en ventas), en una especie de homenaje a todos los seguidores del género.

«Dragon Quest 3» se distingue por su innovador sistema de ocupación de los personajes, que tuvo gran parte de culpa en el éxito del programa original. De nuevo serán cuatro los protagonistas del juego, y los compañeros deberán ser elegidos al mismo tiempo y en el mismo lugar, Toroku. La ocupación de los personajes podrá ser cambiada tan solo en un lugar, el "Palace of the Changing Job", que tendrá que ser encontrado a lo largo de la aventura. En esta ocasión, el espacio temporal será un elemento importante en el desarrollo del juego. Los personajes pueden cambiar su caracter del día a la noche. Otras novedades llegarán en las escenas de lucha, dónde los escenarios presentarán un diseño más recargado que antes, aunque el sistema de combate seguirá la misma línea del original.

Al contrario que los juegos de Square, sobre todo en sus famosas aventuras de «Final Fantasy», la serie «Dragon Quest» no se ha distinguido nunca por presentar unos gráficos de elaborado diseño, pero si por su extraordinaria jugabilidad. Seguro que los japoneses volverán a responder ante su serie favorita, cuando el juego llegue a las tiendas en una pocas semanas.



*Esta nueva versión de «Dragon Quest 3» presentará una aspecto mucho más vistoso que el original, aunque mantendrá su espíritu.*









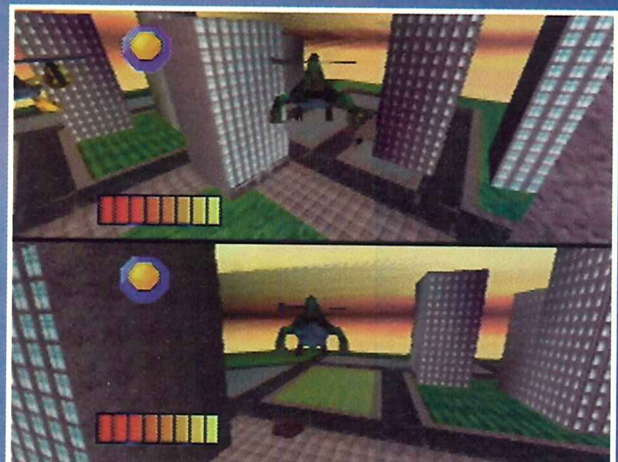


**Enix vuelve a sus orígenes con esta nueva versión de su más exitoso juego.**

# BLADE and BARREL



## Empieza la batalla en N64



*El juego disponddrá de diversos modos para la participación de varios jugadores simultáneos, que pueden competir enfrentados o bien en equipo.*

## Formato: N64 Compañía: Kemko



**El primer conflicto bélico en N64 llegará de la mano de Kemko.**

Junto con Seta e Imagineer, Kemko se ha convertido en una de las primeras compañías ajenas a Nintendo en anunciar el lanzamiento de juegos para N64. «Blade and Barrel» es un simulador de combate en 3-D protagonizado por tanques y helicópteros, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente. La mecánica será muy similar a la de otros juegos del mismo corte. El jugador podrá escoger entre varios vehículos -dos tanques y dos helicópteros- para lanzarse al combate contra multitud de enemigos entre los que incluso se podrá topar con algunos transportes alienígenas. El programa contará con más de 20 niveles y otros tantos decorados, como factorías, desiertos, ciudades, etc.

La participación simultánea de dos o más jugadores tendrá diversas variables. Una pareja podrá combatir el uno contra el otro o formar un mismo equipo, en el que uno maneje el vehículo y el otro dispare. Si son cuatro, podrán formar dos equipos, o participar cada uno por su cuenta, con la pantalla dividida en cuatro partes (algo que en principio no suena muy prometedor, ya que podría crear una gran confusión y perder calidad en los gráficos), y lo mismo ocurre si son tres los jugadores. De todos modos, todavía no hay nada confirmado (el juego se encuentra al 40%) ya que incluso se rumorea que podría haber un modo secreto en el que podrían participar hasta 12 jugadores.

Por lo demás, el programa contará con los elementos típicos del género, como la posibilidad de escoger armamento dependiendo de cada misión, o recoger todo tipo de items durante el combate. Incluso ofrecerá dos tipos de control, uno arcade (más asequible), y otro simulador (más vertiginoso).

Los japoneses podrán disfrutar de este título después del verano.



*El juego estará protagonizado por dos helicópteros y dos tanques de combate, que se enfrentarán a todo un ejército con participación alienígena incluida. Este título promete acción y batallas a mansalva, bajo el inconfundible caracter de un simulador.*



# STAR OCEAN

## Rol de ciencia ficción

**Formato: Super Nintendo**










En Japón, dos grandes compañías se reparten el mercado del rol en Super Nintendo: Square, famosa sobre todo por su serie «Final Fantasy», y Enix, que ha hecho de «Dragon Quest» todo un mito. Esta última tiene el honor de ser la compañía que mayores ventas ha conseguido con un solo título, tras el «Super Mario Bros» de Nintendo. Ahora se lanza a una nueva aventura con el juego «Star Ocean», seguramente uno de sus últimos títulos para Super Nes antes de comenzar su andadura en N64.

Enix no se ha apartado mucho de su línea habitual en este nuevo programa, aunque en esta ocasión ha preparado una explosiva mezcla de fantasía y ciencia-ficción, en la que destacarán sus combates. Enix ha usado un sistema llamado "Full Motion Active Battle", que permite al jugador elegir su táctica a la hora de luchar entre un amplio abanico de posibilidades. No hay que esperar pacientemente a que la máquina decida el resultado de la batalla, sino que se debe pensar la estrategia a seguir en el combate.

Como viene siendo habitual en los últimos RPG's, «Star Ocean» presenta cuatro particulares sistemas en el juego. El "Skill System" proporciona al jugador una determinada especialidad -conocimiento, lucha, sentimiento...-, funciona automáticamente, y puede ser mejorado durante el juego. Estas "habilidades" también pueden ser traspasadas a algunos personajes "no elegibles". El "Talent System" determina la personalidad del protagonista. Su interrelación con el anterior parámetro es muy importante. La "Técnica especial" permite pedir a determinados personajes que realicen una tarea para el protagonista. Por último, la "items creation", ayuda a organizar y mezclar todos los items conseguidos con el fin de sacarles el mayor partido posible.

Todo este complicado sistema, se desarrolla bajo un argumento muy elaborado que se sitúa en un planeta lejano, llamado Rourke, en el que se suceden grandes epidemias, viajes en el espacio y en el tiempo, dioses que se relacionan con mortales, etc. Toda una aventura que tiene todas las papeletas para arrasar en Japón, donde ya ha sido lanzada.



*El juego cuenta con un elaborado argumento que podría servir para cualquier novela de ciencia ficción. Aunque sus infuencias de la serie «Dragon Quest» son incuestionables, se trata de un programa muy original con elementos realmente sorprendentes.*

# TOP GEAR RALLY

**Formato: N64** **Compañía: Kemko** **A toda velocidad**

La segunda apuesta de Kemko para la 64 bit de Nintendo se hará esperar bastante más. Es probable que no llegue hasta la primavera del 97. De hecho, estas imágenes todavía no pertenecen a N64, sino a una estación de trabajo, aunque constituyen la base sobre la que trabajará Kemko a la hora de programar el juego para la consola.

Kemko está trabajando con una compañía no japonesa en este programa, llamada Boss Game Studios, que en su momento fue uno de los fichajes del "Dream Team" de Nintendo.

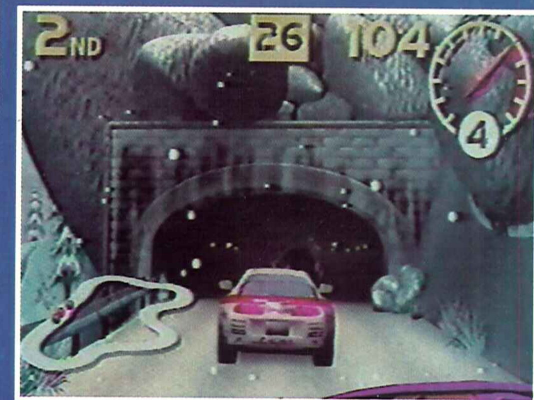
«Top Gear Rally» proviene del título que ha hecho mundialmente famosa a esta compañía, y propondrá una competición automovilística con la participación de todo tipo de vehículos, desde un flamante Porsche hasta un poderoso todoterreno. Además de la variedad de vehículos a elegir, el juego asombrará por su diversidad de circuitos, que sufrirán todo tipo de inclemencias meteorológicas, que obligarán a los competidores a participar con niebla, nieve, lluvia o en las noches más cerradas, en las que el efecto de las luces promete ser de lo más impactante.

Poca información más se ha filtrado acerca de este juego, salvo que tendrá un modo para dos jugadores a pantalla partida, y que tal vez lo veamos en algún otro formato aparte de N64.




*Es probable que antes de que veamos este juego en N64 ya haya aparecido algún otro juego de coches. La rivalidad no ha hecho más que comenzar.*




# PRO YAKKYU KING

**Formato: N64**

**Compañía: Imagineer**

**Baseball en clave de humor**

El baseball es muy popular en Japón, por eso no es extraño que el deporte se estrene en N64 con esta modalidad. El programa estará basado en la liga nacional japonesa, y contará con todos sus equipos y jugadores. Imagineer ha decidido aprovechar la capacidad de la máquina para simultanear jugadores, de modo que en el juego podrán divertirse hasta cuatro amigos a la vez.

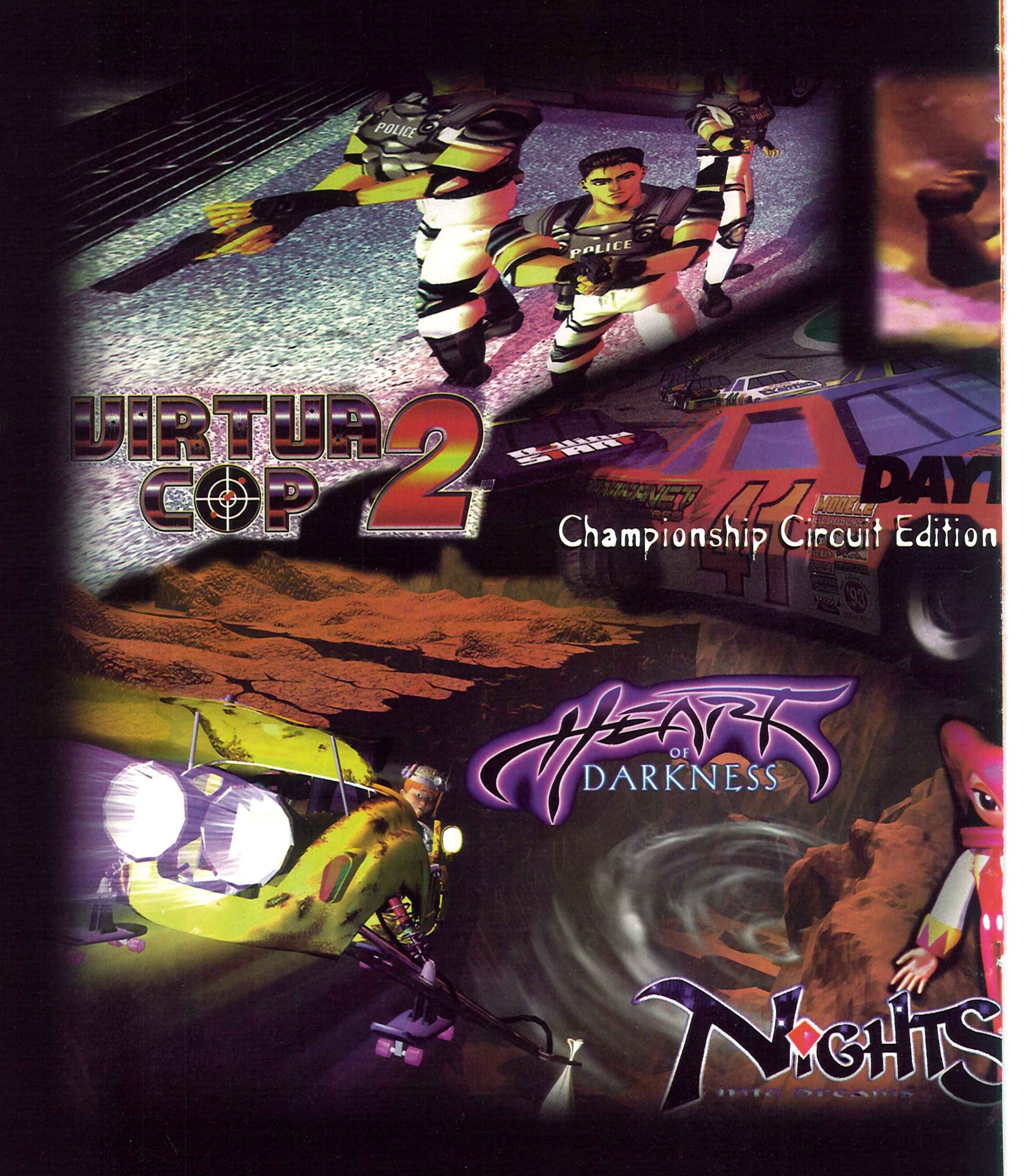
Uno de los rasgos más peculiares se encontrará en el diseño de los jugadores. Estarán formados por polígonos, y presentarán un aspecto cómico, en el que sus rostros expresarán con descaro las emociones que les vaya proporcionando el partido. De hecho, el estado anímico será fundamental en los encuentros: cuanto más fatigados estén los jugadores, sus movimientos serán más lentos e imprecisos.Todavía no hay un fecha fija para su lanzamiento.





SEGA the GAME is NEVER Over.

Próximamente descubrirás las




Unicos, Exclusivos, sólo p

EL CREADOR DE PLAYSTATION HABLA PARA HOBBY CONSOLAS.

# KEN KUTARAGI: un hombre, una máquina




**Seguro que en más de una ocasión os habéis preguntado cómo sería el creador de una máquina como PlayStation. Pues bien, hoy os vamos a ofrecer la posibilidad de conocerlo. El personaje en cuestión responde al nombre de Ken Kutaragi, es un auténtico genio y se ha prestado amablemente a responder a (casi) todas nuestras preguntas.**

**¿Cree que hemos visto ya todas las posibilidades técnicas de PlayStation o aún tiene muchas cosas que demostrar?**

*Todavía no. En mi opinión, la primera generación de juegos para PlayStation sólo ha dado una muestra del potencial que este sistema puede desarrollar. A medida que los programadores vayan acostumbrándose al sistema, creo que veremos juegos que se ajustarán más a la capacidad de PlayStation. Para ayudar a los programadores a realizar juegos aún más interesantes, recientemente hemos decidido difundir información acerca del GTE (Procesador de Datos Geométricos), pensado para dar a los programadores un mayor grado de libertad a la hora de expresar su creatividad.*

**¿De qué características de PlayStation se siente más orgulloso?**

*De los gráficos 3D en tiempo real, de la calidad CD de sonido y del uso multimedia del CD-ROM.*

**¿Hay algún aspecto de PlayStation del que no haya quedado del todo satisfecho y que le hubiera gustado mejorar?**

*Como ingeniero, yo siempre pienso que cualquier sistema podría ser mejorado tecnológicamente.*

**Algunos programadores afirman que es más fácil trabajar para PSX que para Saturn. ¿Qué valoración le merecen estas opiniones?**

*Desde que comenzamos a trabajar en la máquina, uno de nuestros mayores objetivos ha sido ofrecer herramientas y sistemas de programación fáciles de manejar. El amplio repertorio de herramientas y programas de software disponibles para PlayStation permite que los programadores puedan estar más concentrados en el aspecto creativo y despreocuparse del apartado tecnológico.*

**¿Qué diferencias técnicas observa entre la capacidad demostrada por PlayStation y la demostrada por Saturn? ¿Los polígonos, las texturas, la velocidad...?**

*Sobre todo, la capacidad de gráficos 3-D y la fluidez de las imágenes de vídeo.*

# El curriculum de Mr. Kutaragi

1950. Nace en Tokyo.
1975. Se gradúa en Electro-Comunicaciones.
1975. Entra en Sony, Departamento de Desarrollo Nº 1. Trabaja en TV LCD y microprocesadores.
1982. Pasa al Departamento Nº 2. Cámaras y discos magnéticos.
1983. Entra en laboratorios. Discos de ordenador ultra pequeños.
1984. Laboratorios de proceso de datos, señales digitales.
1988. Llega al departamento de Investigación. Sintetizadores de audio digital.
1991. Video Disc Division. Departamento de desarrollo de videojuegos.
1993. Se crea Sony Computer Entertainment y pasa a ser vicepresidente ejecutivo.

**Casi todo el mundo está sorprendido de la capacidad de PSX para trabajar con imágenes de vídeo generadas por ordenador sin necesidad de ningún periférico. ¿Puso especial interés en este aspecto cuando desarrolló la máquina?**

*Sí, la posibilidad de incorporar imágenes de vídeo aumenta las posibilidades de los programadores de mostrar su creatividad.*

**¿Podría comentarnos la utilidad inicial con la que se crearon los famosos puertos de expansión del soporte? ¿Para qué servirán finalmente?**

*Estamos barajando muchas opciones para estos puertos de expansión. Sin embargo es aún muy pronto para comentar cualquier aspecto sobre este tema.*

**Hablemos de software. De los juegos que han sido lanzados para PSX hasta el momento ¿Con cuál de ellos soñó usted cuando diseñaba la máquina?**

*Es difícil quedarse con un sólo juego porque hay un montón realmente buenos. Pero mi sueño cuando diseñaba la máquina era poder ver cómo juegos arcade de alta calidad podían llegar a todos los hogares. Y eso se ha hecho realidad.*




"La primera generación de juegos para PlayStation sólo ha dado una muestra del potencial que este sistema puede desarrollar"

**En general ¿está contento con el partido que las compañías le están sacando a "su" máquina?**

*Sí, mucho. Me gustaría trabajar conjuntamente con algunos "third parties" para crear un nuevo estilo de juegos, conseguir que juegos que sólo existen en la imaginación se hagan realidad.*

**¿Ha participado usted en la programación de algún juego?**

*No específicamente, pero habitualmente intercambio opiniones con programadores sobre aspectos técnicos y jugables de sus programas.*

**¿Ve con buenos ojos que algunos de los mejores juegos de PlayStation -los de Psygnosis- estén siendo convertidos a Saturn?**

*Psygnosis es una compañía multi-sistema, y por tanto tiene todo el derecho del mundo para hacer lo que quiera. De todos modos, es obvio que las versiones de PlayStation poseen una mayor calidad, pues fueron programadas originalmente para esta máquina.*

**¿Hay algún juego de Saturn que le hubiera gustado ver en su máquina? ¿Sega Rally, Virtua Fighter 2...?**

*No.*

**Por lo visto hasta el momento ¿cree que Nintendo 64 puede ser una máquina superior a PlayStation?**

*Creo que es bueno para la industria que haya una saludable competencia entre las compañías y que los usuarios tengan dónde elegir. No puedo decir mucho sobre N64, porque todavía no he visto el producto finalizado.*

**¿Qué hay de cierto sobre PlayStation 2? ¿Está ya trabajando en ella? ¿Qué nos puede decir a cerca de sus posibilidades?.**

*Los diseñadores, por naturaleza, están siempre pensando en futuros proyectos.*

**¿Ha tenido usted algo que ver con la realización de la placa System 11? ¿Qué nos puede comentar acerca de ella?**

*No directamente, pero los sistemas de arquitectura de PlayStation fueron incorporados en el System 11.*

**¿Cuál es su opinión acerca del futuro de los video juegos?**

*Los avances en la tecnología ofrecerán a los programadores una mayor libertad a la hora de expresar su creatividad, con lo que llegarán nuevos tipos de juegos. Como resultado, los consumidores aumentarán su demanda y serán más selectivos a la hora de adquirir software.*

**¿Cuáles son sus próximos proyectos?**

*Me gustaría poder contároslos.*

## Preguntas que no tuvieron respuesta

- ¿Cual es en este momento su juego favorito para PlayStation?
- ¿Qué compañía de software cree que ha comprendido mejor la filosofía de PlayStation?
- ¿Qué puede decirnos sobre el próximo standar de vídeo entre Sony y Philips? ¿Estará PlayStation preparada para él?

# «S.F. ZERO 2»

**El mito regresa a las consolas. Y lo hace con la ultimísima recreativa de la serie: «Street Fighter Zero 2». Nuevos personajes, más opciones y acción a raudales para tres versiones que romperán dentro de unos meses.**

A nuestro país acaba de llegar la versión recreativa, pero estos tres juegos estarán disponibles a partir de este verano en Japón. Seguro que muchos de vosotros ya conocéis las novedades de esta nueva entrega, bien porque hayáis jugado con ella en los salones, o bien porque leísteis nuestro reportaje de hace un par de meses. De todos modos vamos a hacer un pequeño repaso para los más despistados.

La novedad más importante que incorporará **«Street Fighter Zero 2»** será la inclusión de los llamados **"Custom Combos"**, mediante los cuales el jugador podrá crear sus propias combinaciones de golpes. Se trata de un aspecto que abrirá enormemente las posibilidades jugables al ofrecer nuevas vías para la victoria en los combates.

Por otro lado, el juego presentará un plantel de **18 luchadores**, en los que además de los habituales personajes de las últimas entregas, aparecerá una nueva invitada llamada **Sakura**, que llega directamente de las "high-school" japonesas y cuya técnica de lucha es muy similar a las de Ryu y Ken. También se darán cita otros viejos conocidos como Dalshim, Zangief, Gen (del primer «Street Fighter») y Lorant, uno de los jefes finales de «Final Fight».

Estas tres versiones para **PlayStation, Saturn** y **Super Nintendo** ofrecerán, según sus creadores, una calidad sorprendente, aunque **Mr. Funamizu**, productor de los tres juegos, reconoce que la versión de 16 bits está siendo la más difícil de programar, ya que la diferencia de resolución entre Super NES y la máquina arcade es considerable.

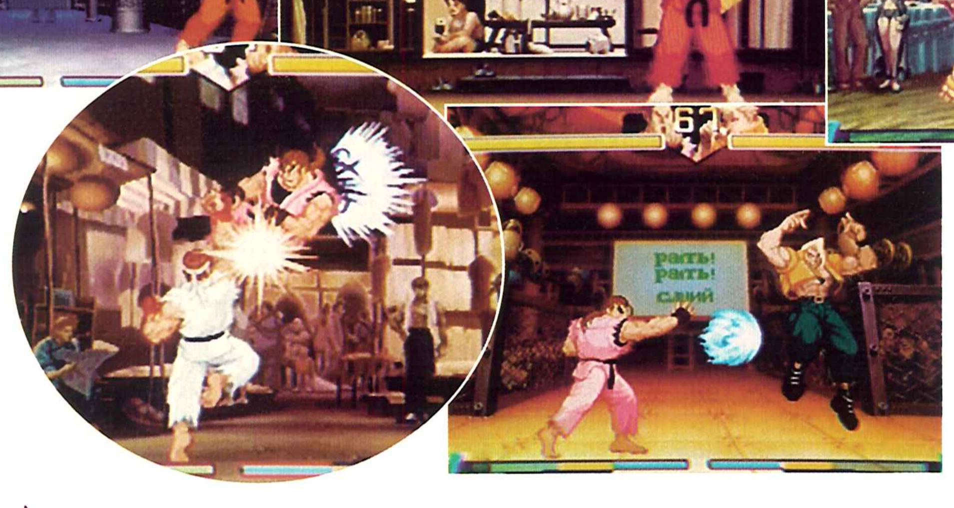
Super Nintendo

Los usuarios de SN se pueden sentir muy afortunados por poder contar con el nuevo «S.F. Zero 2».

*Capcom promete que la versión de Super Nintendo alcanzará un nivel técnico jamás visto en esa consola. Pronto lo comprobaremos.*

# volverán a los rings

## SegaSaturn



Las versiones de 32 bit quedarán muy cerca de la recreativa. El único problema radica en el tiempo de carga de estas consolas, sin embargo Capcom ha prometido subsanarlo.

La 32 bits de Sega no se quedará sin su versión correspondiente de este juego que promete revivir al mayor mito de los juegos de lucha

Por esta razón el diseño de los personajes no será tan detallado como en las otras dos versiones. Por contra, aunque los juegos de Saturn y PlayStation presentarán una calidad técnica muy próxima a la recreativa, tendrán el eterno problema del **tiempo de carga.** En este sentido, los programadores de Capcom están trabajando al límite para reducir este tiempo el máximo posible.

Otro gran problema es **la proporción de la pantalla.** Lógicamente, no es lo mismo trabajar para una pantalla de 50 pulgadas que para un televisor común. Esto puede suponer que Capcom realice algunos cambios en las versiones domésticas, sobre todo en el diseño de los escenarios, para que éstos no resulten muy estrechos. De hecho, puede que incluso haya más cambios con respecto a la máquina recreativa, aunque están aún están sin confirmar.

Lo que sí es seguro es que los tres juegos volverán a demostrar el magistral oficio de **Capcom** en este género.

## PlayStation

Con este título, la competencia en el género de la lucha en PlayStation será feroz.



El plantel de 18 luchadores, con algunas caras conocidas y otras totalmente nuevas, parece suficiente para deleitar de nuevo a los fans de la serie.



# «TOSHINDEN»

**Takara está completamente decidida a convertir a este torneo en una serie de éxito total. En breve llegarán tres nuevas entregas, dos para PlayStation y una para Saturn, que engrandecerán aún más la leyenda de este programa.**

## TOSHINDEN 2+. PlayStation

Hace unos meses **Takara** lanzó a los salones **«Toshinden 2»**, en un soporte similar al **System 11** de **Namco**, lo que le permitió realizar una rápida conversión para **PlayStation**. Sin embargo, los resultados no fueron del todo satisfactorios y algunas pequeñas imperfecciones impidieron alcanzar los objetivos deseados.

Por esta razón, **Takara** ha decidido lanzar una versión mejorada de aquel juego, al que ha bautizado con el nombre de **«Toshinden 2 +»**. No se trata de una tercera parte, sino de una actualización que incorpora cinco nuevos alicientes que a continuación os vamos a detallar.

1. **La tarjeta de memoria** permitirá al jugador salvar muchos más elementos del juego, como la configuración del pad, los resultados, el ranking, etc...
2. **Las técnicas y los movimientos** serán mejorados en beneficio de la jugabilidad. La defensa sufrirá ajustes importantes.
3. **Los colores de los personajes** serán modificados.
4. **Los gráficos** aparecerán mucho más detallados.
5. **El sistema "hit-counting"** permitirá que los impactos sean recogidos de modo más preciso por la máquina y reflejados con mayor fidelidad en la barra de energía.

Como veis, **Takara** está poniendo mucho empeño en esta nueva versión para PlayStation.

**No se trata de una tercera parte, sino de una versión mejorada de «Toshinden 2».**







*Takara quiere obsequiar a los usuarios de PlayStation con una versión más trabajada de «Toshinden 2». Al parecer no quedaron muy contentos con su predecesor, pero en esta ocasión estás dispuestos a resarcirse.*













# Battle Arena NITOUSHINDEN. PlayStation



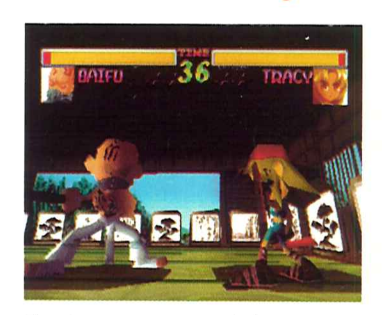
No hace falta ser un lince para darse cuenta de que **Takara** se ha "inspirado" en **«Virtua Fighters Kids»** para realizar este compacto.

El término "Nitou" se traduce como "similar a" por lo que el título de este juego sería algo así como **«Similar a Toshinden»**, o lo que es lo mismo, una caricatura de Toshinden. **Takara** mantendrá aquí los mismos movimientos y combinaciones de botones que en **«Toshinden 2»** y todas las novedades llegarán en el apartado del diseño de luchadores y escenarios que, como podéis ver, poseerán un aire realmente divertido.

Otros cambios llegarán con la inclusión de **nuevas cámaras**, -como la que recoge la imagen de los luchadores desde abajo cuando efectúan un salto- o con la aparición de **términos japoneses en la pantalla** cuando los luchadores realicen un ataque especial, es decir, como si se tratara de un manga. Tampoco será posible arrojar al rival fuera del ring como en las anteriores versiones.

Los escenarios estarán ahora rodeados de **cuerdas elásticas,** como en el boxeo, de modo que los luchadores rebotarán cada vez que choquen contra ellas. Por último, los cuerpos de los personajes podrán **deformarse** en determinados momentos, dando la impresión de estar hechos de goma. Todo ello conseguirá imprimirle a los torneos un ambiente realmente cómico.

Esta versión de Toshinden irá orientada hacia el público más joven y presentará un estilo muy cercano a los mangas.




*El caricaturesco aspecto de los personajes será uno de los mayores alicientes de este juego.*

# TOSHINDEN URA. Saturn

Hace seis meses **Takara**, en asociación con **Sega**, lanzó la versión de **«Toshinden»** para **Saturn**, pero por diversas razones obtuvo un éxito sólo relativo en Japón. En primer lugar se trataba de un juego que aparecía nueve meses después de haber salido en **PlayStation**. Además, la imagen de «Toshinden» estaba muy asociada a la máquina de **Sony**, algo que no fue muy bien visto por los usuarios de Sega.

Por estas razones, **Takara** ha decidido lanzar una segunda parte para Saturn que tendrá unos rasgos muy diferenciados del programa original. En **«Toshinden URA»** veremos una nueva historia,nuevos personajes y nuevos diseños.

El argumento nos llevará a un caso de asesinato, con intervención de la Interpol incluida, y a la presentación de una especie de "Robocop" como personaje principal, conocido con el nombre de Toshinhei. El jugador podrá elegir entre **11 personajes diferentes**, 2 de ellos creados especialmente para la ocasión.

Ropas, escenarios, argumento... todo será completamente distinto en esta entrega. De hecho, Takara tiene pensado comenzar una nueva serie en Saturn llamada **"Sega Saturn Toshinden World"**, de la cual este **«Toshinden URA»** será su primer representante.

Takara iniciará con este título una serie de Toshinden realizada expresamente para Saturn.

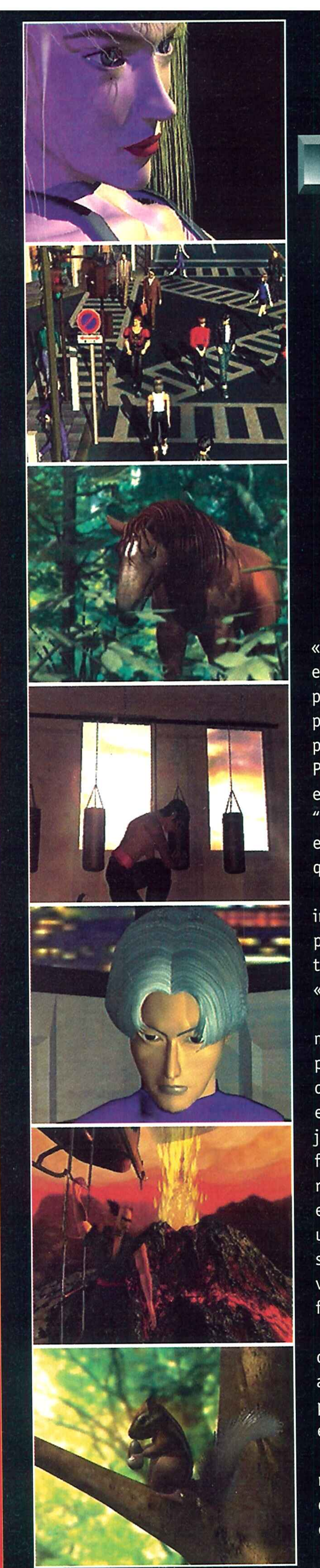









*Takara quiere desligar la imagen de Toshinden de PlayStation, para lo cual realizará versiones completamente diferentes para la máquina de Sega.*



# Nacido para ganar

# TEKKEN 2

*Namco afirma que será su juego estrella del 96. Y echándole un primer vistazo a esta secuela del mito de la lucha, parece que tal afirmación tiene una base más que sólida. «Tekken 2» llegará en breve a España con la intención de convertirse en el rey indiscutible en su género. Veamos cuáles serán sus armas para luchar por tan codiciado título.*

Pese a tratarse del primer juego de lucha con el que se enfrentó Namco, «Tekken», -tanto la máquina recreativa como la versión doméstica-, obtuvo un extraordinario éxito de público y crítica en todo el mundo. Las razones las podemos encontrar en su indiscutible jugabilidad, su original planteamiento -dentro de los escasos límites que permite la lucha- y su sorprendente calidad técnica. Pero, además de todas estas virtudes, resulta evidente que «Tekken» tenía algo especial, un "no-sé-qué" que consiguió que este título calara entre el público de una manera mucho más profunda que otros de similar nivel .

Lo curioso del tema es que la segunda parte consiguió incluso superar el éxito del original nada más ser presentada en los salones recreativos. Y no resulta por tanto nada extraño que la versión para PlayStation de «Tekken 2» esté ya arrasando literalmente en Japón.

Y es que esta segunda parte, como ya os adelantamos hace unos meses, promete ser una auténtica pasada. En primer lugar por presentar un plantel que supera los 20 luchadores, (aunque para conseguir luchar con todos habrá que demostrar ser unos grandes expertos en estas lides). En segundo lugar, por ofrecer nuevamente esa rabiosa jugabilidad, que empieza con un control fantástico de los luchadores y acaba con un repertorio de movimientos tan amplio como eficaz. Y por último, por haber sabido recoger en un solo CD varios modos de juego, una banda sonora de lujo y el repertorio de imágenes de vídeo más impresionante que se haya visto hasta la fecha en un juego de lucha.

Con todo ello «Tekken 2» no sólo ofrecerá combates de primera categoría, sino que además anuncia espectáculo es estado puro, un auténtico regalo para los sentidos que dejará boquiabierto al más exigente de los jugones.

Si queréis saber todos los detalles que rodearán a esta auténtica maravilla, no os perdáis el reportaje que os ofreceremos en el próximo número.







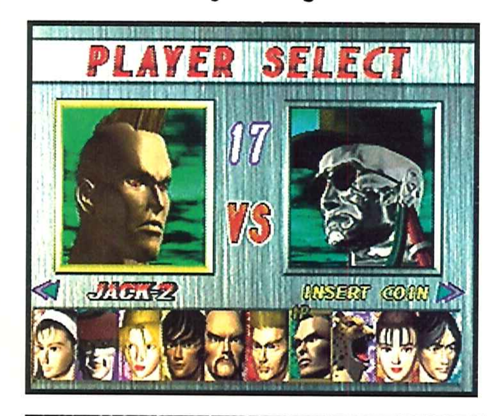
Las repeticiones volverán a ofrecernos los momentos finales de cada combate desde diferentes ángulos.






## Extraños personajes

***Cada personaje tendrá su correspondiente "alter ego", alguien relacionado con su vida o su aspecto físico. Como podéis ver en estas pantallas, estos "dobles" serán de lo más curioso y extravagante.***







**Namco ha conseguido superarse a sí misma y nos ofrecerá un «Tekken 2» que superará notablemente a la primera versión.**





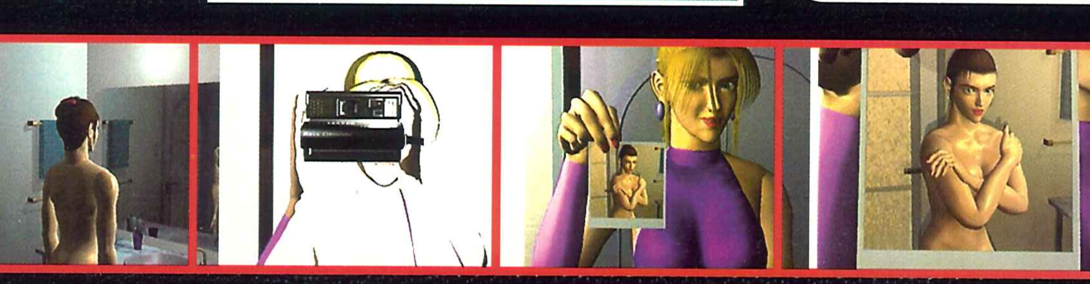




En «Tekken 2» encontraremos el mismo control que ya nos sorprendió en la primera parte, en el que cada botón del pad se corresponde con una extremidad.





Al ganar un torneo, podremos disfrutar de unas sorprendentes secuencias relacionadas con cada luchador (o luchadora...)

Bienvenidos a la Jungla de Cristal

# DIE HARD TRILOGY

*La trilogía Die Hard, -más conocida en España por La Jungla de Cristal-, es sin duda una de las sagas del cine de acción más aclamadas de los últimos años. Sus tres películas han sido ahora recogidas por Fox Interactive en un explosivo juego que será editado el próximo mes en nuestro país y que promete arrasar en los circuitos de PlayStation y Saturn.*

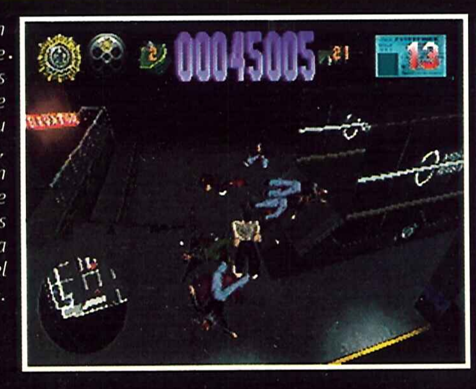


## EL EDIFICIO NAKATOMI

Uno de los edificios más famosos de Los Angeles ha caído en manos de unos peligrosos terroristas. Sólo un hombre, el policía de Nueva York John Mclaine, está al tanto de los hechos y él solito tendrá que eliminar a todo el grupo armado y liberar a los rehenes.

La empresa se le presentará harto difícil pues Probe, -el grupo de programación responsable del juego-, nos presentará esta primera fase en formato de arcade de acción con escenarios tridimensionales y en ellos deberemos manejar al protagonista (un muñeco poligonal que se mueve a las mil maravillas) por todos los pisos del edificio hasta que consigamos encontrar y liberar a todos los rehenes. Innumerables y peligrosos malhechores tratarán por todos los medios de impedirnos cumplir con éxito nuestra misión.

*El policía Maclain tendrá que aniquilar a todos los terroristas que encuentre a su paso. Como veis, las imágenes son bastante explícitas mostrando la agresividad del juego.*


















El formato de esta segunda parte presentará claras influencias del juego «Virtua Cop» de Sega. Habrá que afinar mucho la puntería para eliminar a los malhechores sin herir a ningún inocente.

## EL AEROPUERTO DE WASHINGTON



Una catástrofe se avecina en el aeropuerto de la capital estadounidense y sólo el osado Mclaine estará en condiciones de impedirla. En esta ocasión nuestro héroe deberá desbaratar la conspiración mediante un juego de disparo muy en la línea de «Virtua Cop», -con los blancos señalados y rapidísimos movimientos de cámara-, en el que tendrá que eliminar a decenas de enemigos tratando de no disparar a los inocentes ciudadanos que deambulan por el aeropuerto.

## LAS CALLES DE NUEVA YORK

En la tercera parte del juego nuestro amigo policía servirá de cebo para el mayor robo de la historia. Un psicópata peligroso ha llenado la ciudad de Nueva York de bombas incendiarias y Mclaine deberá llegar a tiempo a los lugares indicados para desactivarlas.

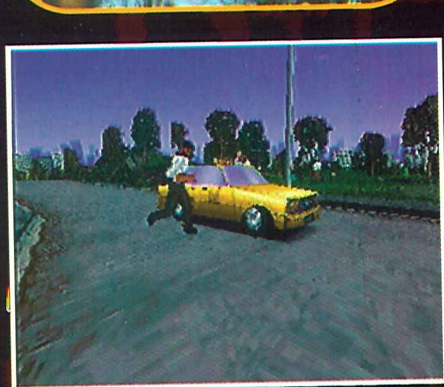
En este último episodio el jugador deberá conducir diversos vehículos por las calles de Nueva York para llegar a las bombas, enfrentándose así a un trepidante arcade de conducción,, con varias perspectivas a elegir, que apenas dejará un instante para respirar.






Al conducir los coches por las calles de Nueva York estaremos expuestos a cualquier accidente: atropellos a los transeuntes, colisiones con otros vehículos... ¡Y eso sin contar las explosiones de las bombas!





# Miedo a lo desconocido

**Saturn** se vestirá en octubre con sus mejores galas para recibir al que toda la crítica extranjera aupa ya al rango de sucesor del mítico **«Doom»**. El nombre de este ambicioso juego será **«Exhumed»** y por lo que hemos podido comprobar en sus primeras versiones de desarrollo, las esperanzas depositadas en él se verán ampliamente recompensadas.

Indudablemente la sombra del archiconocido juego de **ID Software** rondará por cada byte de este compacto, pero en **Lobotomy Software** (los responsables de la programación de **«Exhumed»**) han querido distanciarse de su modelo para evitar caer en la tentación de "calcar" una fórmula. Para lograrlo simplemente se tomará como base el entorno 3D y la vista subjetiva del **«Doom»** para posteriormente añadirle alicientes propios que eviten las odiosas comparaciones.

Para empezar a diferenciarse desde el comienzo, **«Exhumed»** estará ambientado en el **Egipto** más misterioso con sus **pirámides**, dioses antiguos, momias y tumbas inexploradas. Este escenario tan inusual dará pie a situaciones en las que la magia y la intriga se harán las verdaderas protagonistas. La inclusión de elementos aventureros como la recolección de objetos o los mapas de acceso libre, remarcarán la **personalidad** propia de este título que además gozará de otras muchas **novedades**. Entre las más destacables podemos resaltar la posibilidad de saltar para superar obstáculos, zonas de recorrido submarino y una **libertad** casi total a la hora de mirar alrededor, arriba y abajo.

Con datos tan interesantes como estos no es extraño que todos estemos como flanes esperando el momento de poder hincarle el diente a las 37 fases de este prometedor compacto de **Sega**.







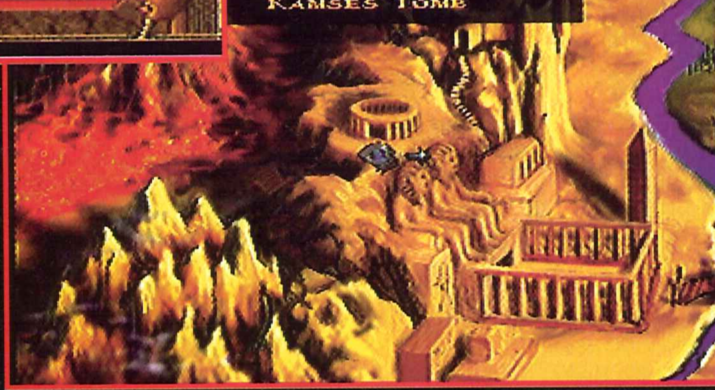




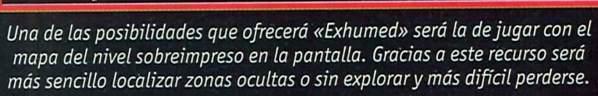





Una de las posibilidades que ofrecerá «Exhumed» será la de jugar con el mapa del nivel sobreimpreso en la pantalla. Gracias a este recurso será más sencillo localizar zonas ocultas o sin explorar y más difícil perderse.




Los desplazamientos entre nivel y nivel se realizarán sobre este mapa de una forma totalmente libre. El propio desarrollo de la historia y las pistas que se nos den se encargarán de dictarnos el camino a seguir.






Todas las armas y objetos que vayamos recogiendo por el camino se irán guardando en este menú. Desde aquí podremos elegir cual se ajusta mejor a cada situación y a cada tipo de enemigo.

**El misterio, el terror y la acción se unirán en «Exhumed» para dar como resultado un juego imprescindible. Tu Saturn no debe perdérselo o se arrepentirá.**







Una bomba de mano como la de la imagen servirá tanto para eliminar grupos de enemigos como para abrir nuevos caminos.









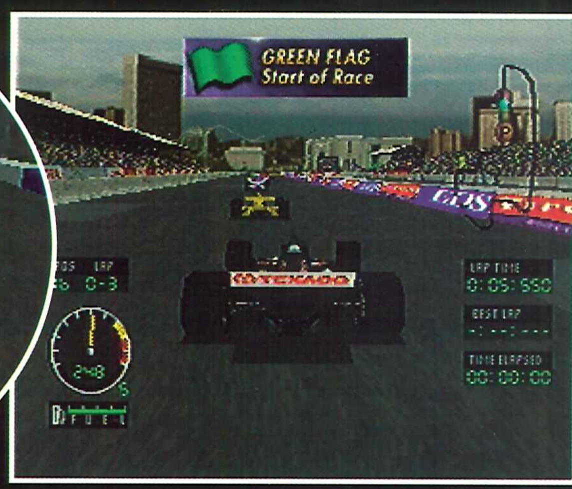




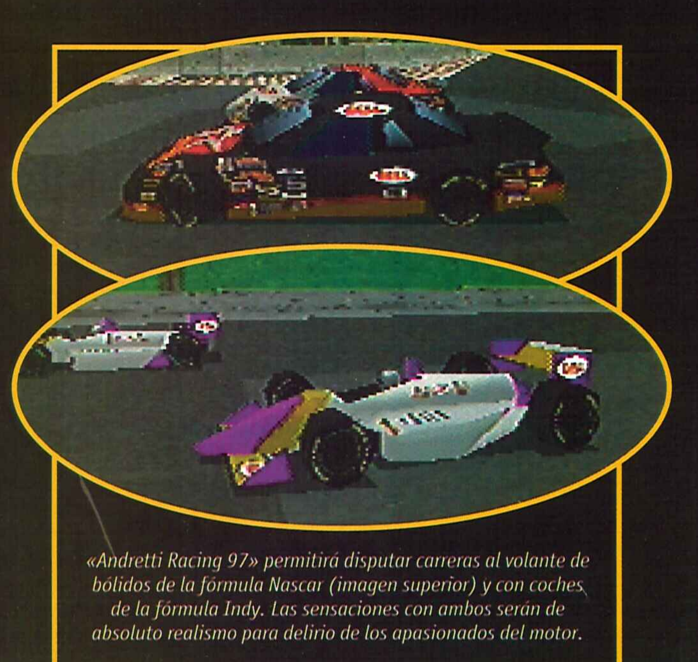
# ANDRETTI Racing 97








**EA Sports sigue su imparable carrera de éxitos ofreciendo ahora en PlayStation un simulador que permitirá disfrutar de toda la emoción de la Fórmula Indy y Nascar.**



*«Andretti Racing 97» permitirá disputar carreras al volante de bólidos de la fórmula Nascar (imagen superior) y con coches de la fórmula Indy. Las sensaciones con ambos serán de absoluto realismo para delirio de los apasionados del motor.*



*Electronic Arts incluirá en este título un modo de juego que permitirá enfrentarse a dos amigos a pantalla partida. Las carreras ganarán así en emoción, sin que aprecie una pérdida de calidad gráfica*

# Electronic Arts prepara su vuelta... rápida

**Electronic Arts** es una de las compañías que más esfuerzos realiza por llevar el deporte hasta las televisiones de medio mundo. Su sección deportiva, **EA Sports**, se ha ganado a pulso el respeto de la crítica con juegos tan importantes como **«FIFA Soccer»**, **«NBA Live»**, **«PGA Tour Golf»** o **«NHL Hockey»** por citar algunos. Sin embargo el mundo de la velocidad se le ha estado resistiendo demasiado tiempo y sólo **«Need for Speed»** les ha mantenido en primera línea.

Convencidos de que en los deportes del motor hay posibilidades de mejorar lo existente, esta compañía norteamericana prepara un juego de carreras para **PlayStation** que llevará por nombre **«Andretti Racing 97»** y que se realizará en estrecha colaboración con **Mario Andretti** (ganador de las 500 millas de Indianápolis, las 500 de Daytona, las 12 horas de Sebring, campeonatos de Indycar, etc...) y sus hijos Michael (reciente ganador de las series Indycar en Nazareth, Pennsylvania) y Jeff. Las observaciones de este mito del volante servirán para que los programadores incluyan en este compacto, dominado por los polígonos texturados, detalles de gran calidad y realismo.

Las carreras estarán basadas en la **Fórmula Indy** y en las pruebas **Stock Car** y esto posibilitará a los jugadores-piloto correr un total de **18 circuitos famosos** controlando cualquiera de estos dos tipos de bólido. Un buen ejemplo de la colaboración de los **Andretti** serán las escenas de colisiones en las que las piezas saldrán volando por los aires y los coches se abollarán, o la diferencia en la adherencia de los neumáticos dependiendo del suelo y del desgaste. Para que no se eche nada en falta, **«Andretti Racing 97»** tendrá incluso su propio equipo de **comentaristas** (originalmente Derek Daly, Bob Jenkins y James Brown de las cadenas de TV ABC Sports, ESPN y Fox Sport respectivamente) y un modo de juego para 4 participantes simultáneos con 2 PSX conectadas via **Link Cable**. Como podéis ver más emoción parece imposible, aunque por desgracia tendremos que esperar hasta octubre para poder hincarle el diente a la versión final.




*Los accidentes también estarán presentes en este juego. Un descuido en una curva y volaréis por los aires. Si queréis saber en que fallasteis podréis repasar el golpe utilizando una repetición a cámara lenta.*



# 30.000 millones en fichajes para mejorar nuestra liga...

*Ronaldo, Mijatovic, Romario, Rivaldo, Suker, Giovanni, Bejbl, Vlaovic, Esnáider, Capello, Robson, Seedorf, Stoichkov, Roberto Carlos, Finidi, Vitor Baia, Martins, Secretario, Blanc, Karpin, "Piojo" López, Lizarazu, Pizzi, Luis Enrique, Nikiforov, Ouedec, Alfonso, Kovacevic, Kouba, Luis Fernández, Bonissel, Saula, Del Solar, Mazinho, Dutuel, Mostovoi, Camacho, Mornar, Radimov, Gamboa, Urzaiz, Shustikov, Floro, Longhi...*

# ...30.000 horas de trabajo para mejorar nuestro PCFÚTBOL.

5.0




Con tanto dinero en fichajes ya tenemos la mejor liga del mundo. Nadie puede hacernos sombra porque en nuestro campeonato juegan los mejores futbolistas del mundo. Y el programa oficial de una Liga así no podía quedarse atrás.

Por eso invertimos en horas de trabajo lo que los clubes han invertido en millones de pesetas: ¡¡ 30.000 !!. Para mejorar nuestro PCFÚTBOL y llevarlo a cotas que todavía nadie se puede imaginar. De momento, sólo un consejo: estáte atento y no pierdas detalle de lo que se aproxima.

**PREPÁRATE PARA LO QUE VIENE.**







UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA
91 658 60 08 http://www.canaldinamic.es/dinamic

# Por los "beat´em up" sí pasa el tiempo







## TIME COMMANDO

Seguro que, a la vista de las pantallas que os ofrecemos, muchos de vosotros estáis pensando que «Time Commando» es un juego al estilo de «Alone in The Dark» o «Resident Evil». Pues efectivamente, es cierto que podríamos encontrar algunas similitudes entre estos tres títulos, pero la verdad es que, en contra de las apariencias, este juego más que una aventura de acción podríamos decir que es un "beat´em up" con un planteamiento de lo más simple y sencillo: avanzar sacudiendo mamporros a diestro y siniestro. Pero no penséis por ello que estáis ante un juego vulgar que aporta poco o nada a este explotado género. Al contrario, «Time Commando» es un título que, a pesar de lo manido de su concepto, resulta verdaderamente sorprendente.

**Las primeras diferencias** entre este compacto presentado por Electronic Arts y cualquier otro juego de "peleas callejeras" las encontramos en su apartado gráfico. Para empezar, los escenarios son totalmente tridimensionales, -olvidaros de los trillados scrolles laterales-, lo cual nos permitirá movernos en todas las direcciones, al tiempo que la vista cambiará de ángulo buscando la posición más espectacular. El scroll puede avanzar, por tanto, en cualquier sentido y nuestra libertad de movimientos será total.

Por otra parte, creedme si os digo que es difícil que encontréis un "beat'em up" con unos gráficos tan alucinantes y con una calidad tan elevada como éste: animaciones soberbias, texturas súper reales, juegos de luces asombrosos... de verdad, es algo digno de verse.

**El único "inconveniente"** que conlleva el desarrollo de «Time Commando» es que nos encontraremos con que la simplicidad de manejo típica de este género ha dado paso a un control algo complejo, -como el de algunas aventuras-, lo cual se acentúa con el hecho de que cada nueva arma que encontremos tendrá unas peculiaridades de uso que deberemos ir conociendo poco a poco.

Este detalle no impedirá, sin embargo, que disfrutemos a tope representando el papel de este viajero temporal que ha de atravesar ocho épocas históricas eliminando a miles de enemigos que van desde cavernícolas a robots, pasando por gladiadores, caballeros, ninjas, pistoleros... Sin duda, una odisea digna del más osado de los aventureros.

*Sonia Herránz*

## 1-Prehistoria

*El combate cuerpo a cuerpo es la clave para superar esta primera etapa llena de fieras salvajes y primitivos seres humanos. Aprender a manejar las diferentes garrotas y las lanzas, será un entrenamiento importante para épocas venideras. No es demasiado difícil, así que resulta ideal para tomar contacto con todas las habilidades del héroe.*



## 2-Imperio Romano



*La Roma imperial nos deparará más de una sorpresa. Los nobles patricios tratarán de apuñalarnos, los centuriones lanzarán a sus caballos contra nosotros, las fieras del circo intentarán devorarnos y los gladiadores probarán a rematar el trabajo. Con un poco de habilidad no resulta muy complicado salir de aquí con vida.*

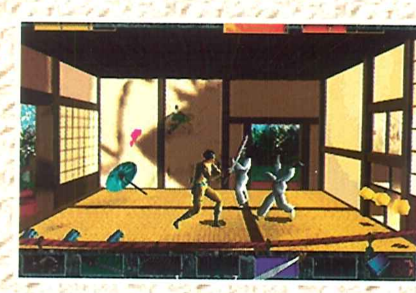


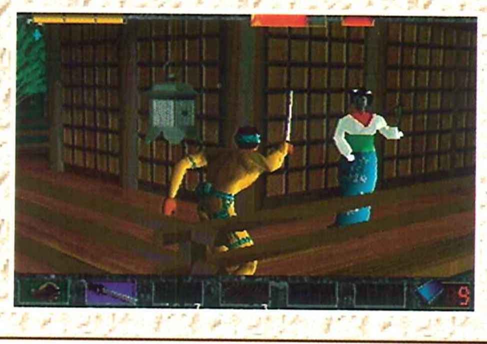


## 3-Edad Media Japonesa

*Los ninjas, los samurais y los luchadores de sumo empezarán a poner las cosas calentitas... ¡y los dragones las pondrán al rojo! Es el mejor momento para practicar con el lanzamiento de estrellas ninjas, ya que es el mismo sistema que para disparar una pistola y será algo imprescindible más adelante.*







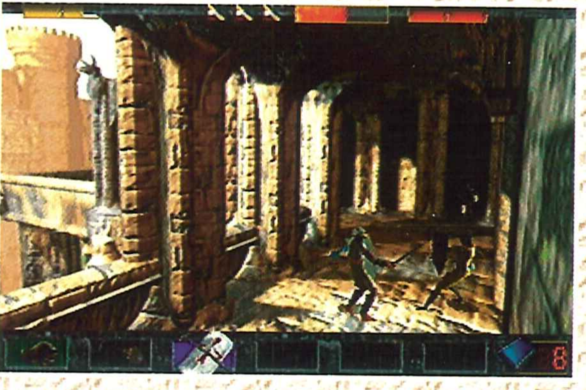


**Electronic Arts nos sorprende con un "beat´em up" en 3D que posee una calidad gráfica excepcional.**

## 4-Edad Media Europea



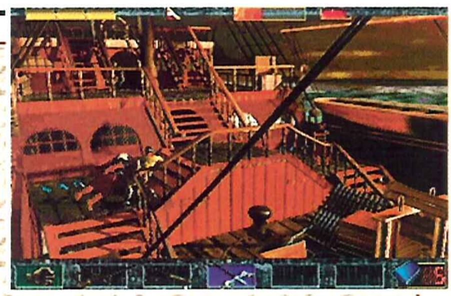
*Los caballeros no son precisamente caballerosos y si fallamos con la espada no habrá una segunda oportunidad. En la época de la hechicería y las armas sagradas, es muy difícil salir vivo si no se gana el respeto de los enemigos manejando la maza, la espada, el hacha o la ballesta.*

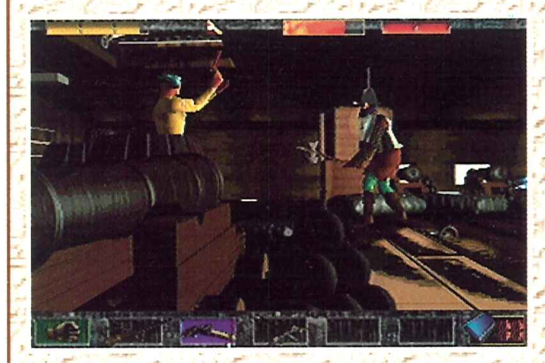




## 5-Conquistadores

*En esta época histórica visitaremos los grandes barcos de los conquistadores españoles y las impresionantes ciudades incas. La esgrima será un arte fundamental para escapar de los grandes espadachines europeos y la maza se convertirá en imprescindible contra las huestes de Moctezuma.*







## 6-Far West




*Para no morder el polvo en el lejano Oeste no hay nada mejor que ser hábil con el revólver y manejar bien los puños. Pistoleros, ciudadanos "respetables" y muchos pieles rojas tratarán de detener nuestro avance y seguro que lo consiguen si no prestamos mucha atención a nuestras armas, las cargamos con regularidad y disparamos con precisión. Es una de las épocas más difíciles y más divertidas del juego.*



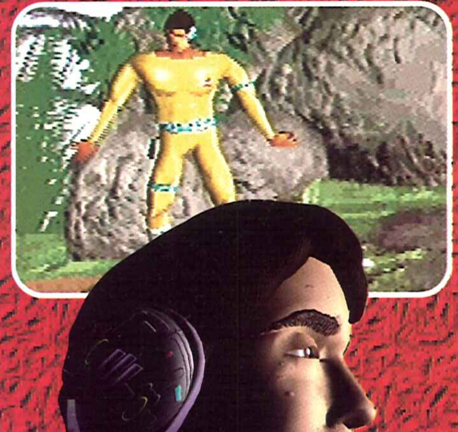


## Habilidades de un héroe

*Además de convertirnos en expertos luchadores, este juego exigirá de nosotros algunas habilidades más, como la de "olfatear" entradas secretas, armas e items ocultos o la de controlar el avance del tiempo recogiendo las piezas de memoria de la máquina temporal.*



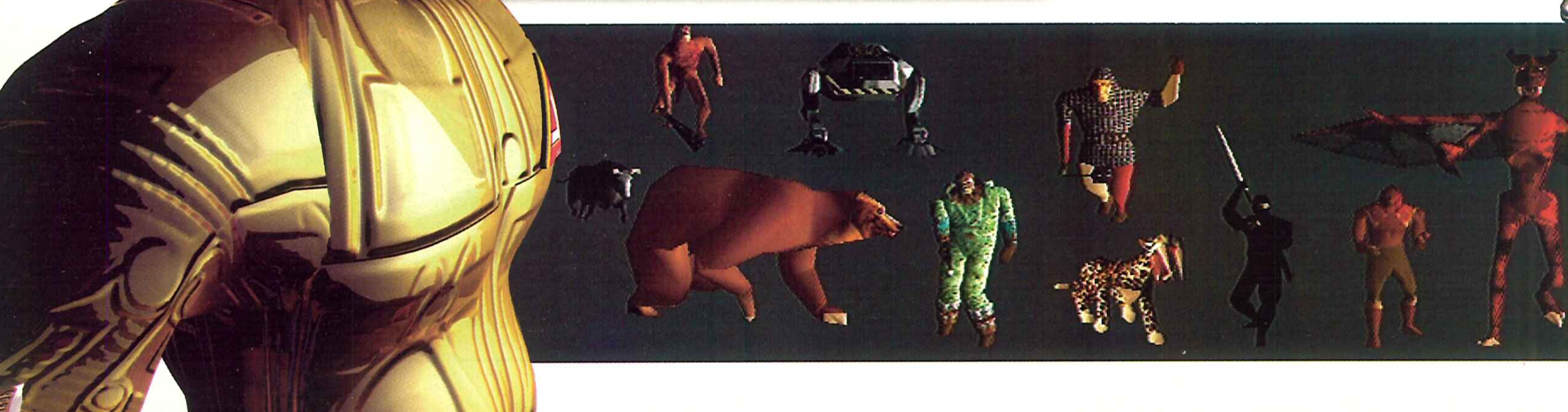
*Podemos ponernos a "buscar" en cualquier momento del juego usando el botón apropiado. A veces encontraremos armas o items de energía, pero en la mayoría de las ocasiones será imprescindible encontrar una clave que nos permita seguir avanzando.*





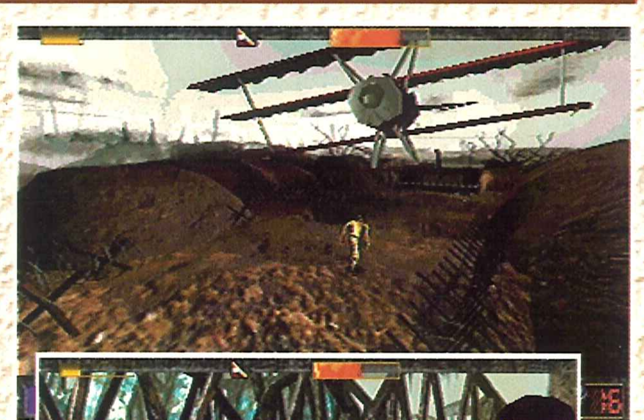
*Cuando se llene la barra de energía en la parte superior de la pantalla, será señal de que el tiempo se nos acaba. Para rebajarla hay que depositar unas piezas azules en estas zonas temporales.*

**El juego nos llevará por ocho épocas históricas y nos obligará a enfrentarnos a todo tipo de enemigos.**



## 7 - Guerras Modernas

*El juego nos exigirá estar preparados para cualquier tipo de conflicto bélico. Y es que saltar de la Primera Guerra Mundial a la Segunda y después a un ambiente de postguerra nuclear es algo que ni el mismísimo Rambo podría superar. En esta fase, más que en ningún otra, resultará imprescindible cargar bien todas las armas.*

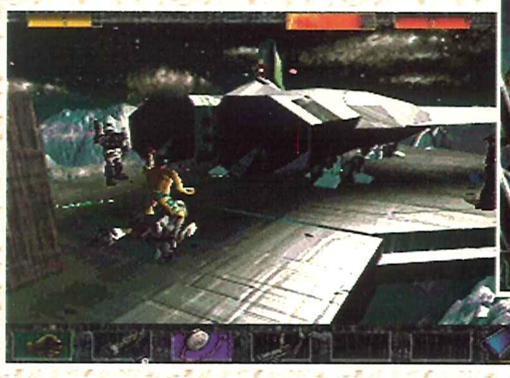


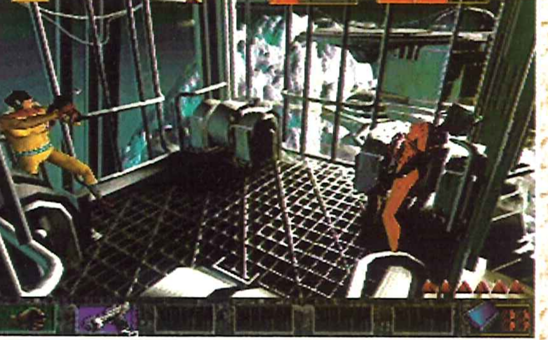




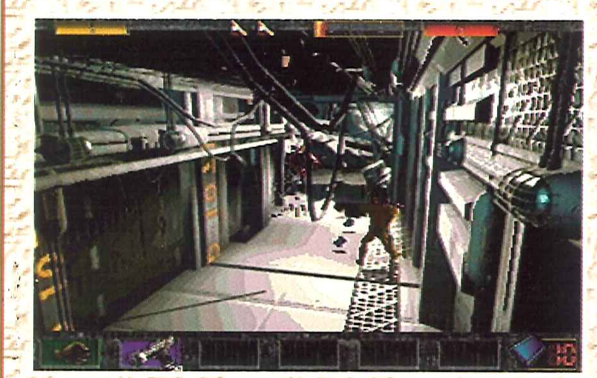


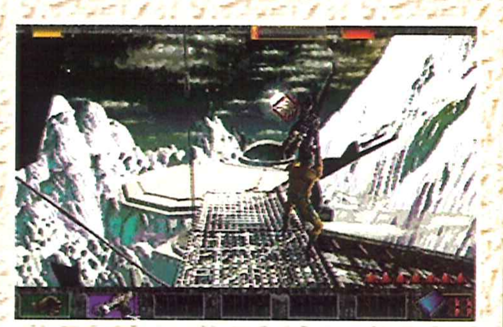
## 8 - Futuro





*Todo tipo de robots y elementos cibernéticos intentarán frenarnos en nuestro empeño por reparar la máquina temporal. En esta fase habrá que prestar mucha atención a ciertos saltos, casi, casi de plataformas. Una fase ciertamente difícil.*





**Galería de personajes.** El juego incluye una verdadera multitud de personajes, entre los que podremos encontrar desde auténticos monstruos hasta personas de apariencia de lo más normal y corriente. Todos ellos han sido cuidados con un gran esmero y sus animaciones son tan buenas como las del propio protagonista.

| | |
|---|---|
| Consola: | PlayStation |
| Tipo: | Beat'em up |
| Compañía: | Electronic Arts |
| Programación: | Adeline Software |
| Nº de jugadores: | 1 Jugador |
| Nº de fases: | 9 |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | CD ROM |




**Gráficos: 94**
*Las animaciones, las texturas, los juegos de luz, el realismo de los escenarios... todo se conjuga a la perfección para hacer un juego que casi parece una película.*

**Sonido: 92**
*La banda sonora y los efectos se mezclan para crear ambientes realistas. En ambos casos son mucho más que correctos.*

**Jugabilidad: 92**
*Hacerse con el control del personaje resulta realmente difícil al principio dada la gran cantidad de acciones que puede realizar. En algunos momentos el personaje se hace un poco lento.*

**Diversión: 93**
*Es un juego difícil, pero que sabe ajustarse para no hacerse pesado. Los tres niveles de dificultad garantizan su duración y los amantes de la acción se encontrarán con un juego del que no podrán prescindir.*

**Valoración: 93**
*Muchas cosas hacen de «Time Commando» un juego altamente recomendable e incluso imprescindible para los usuarios de PlayStation. En primer lugar su impresionate aspecto gráfico, después su divertido desarrollo en plan mezcla de "beat´em up" y "shoot´em up" con ciertos toques aventureros y, por último, la gran variedad de escenarios y acciones que plantea.*
*Original e innovador «Time Commando» puede ofrecer muchas horas de diversión y su arrollador nivel técnico te asombrará.*

**Ranking:**
**Time Commando**
Resident Evil
Alone in the Dark

# NiGHTS into dreams

# Un MUNDO de ensueño







*Estos son Elliot y Claris, los protagonistas humanos del juego. Cada uno de ellos deberá recorrer cuatro fases diferentes en busca de la energía de sus sueños. Transformados en NiGHTS podrán volar, con lo que su misión resultará mucho más sencilla y, a la vez, espectacular.*

Ultimamente estamos comprobando que no hay nada que cause un mayor impacto en el jugador que un espacio tridimensional real. Los polígonos o los mapeados de texturas como los que estamos viendo en algunos títulos de nueva generación impresionan y agradan a la vista, pero no dejan se ser "simples" detalles técnicos que poco aportan a la jugabilidad en sí.

Sin embargo, los juegos que nos ofrecen escenarios con 3 dimensiones reales (no meros efectos ópticos) tienen dado un paso de gigante hacia su principal objetivo: sorprender y divertir.

Este es el caso de «NiGHTS», un juego tremendamente original y diferente a todo lo visto que permite que sus protagonistas se muevan por el espacio de una forma que ningún otro juego había mostrado hasta el momento.

**La sensación que ofrece** «NiGHTS» en la primera partida es la de que estamos como flotando en el aire y, por lo tanto, desorientarse, -e incluso marearse-, es algo que puede ocurrir con suma facilidad. Sin embargo, la práctica hace que esta sensación de descontrol vaya desapareciendo poco a poco y, una vez hayamos encontrado nuestro lugar en el espacio, nos daremos cuenta no sólo de que podemos movernos con total libertad, sino que además nos sentiremos con fuerzas incluso de tratar de cumplir los objetivos que se nos pidan. Será entonces cuando empezaremos a descubrir el maravilloso mundo en el que nos encontramos.

**El argumento del juego** nos lleva a convertirnos en tres personajes diferentes: Elliot Edwars, Claris Sinclair y NiGHTS. Los dos primeros son unos jóvenes que se ven arrastrados desde sus pesadillas particulares al mundo de NiGHTS, quien les ayudará a recuperar ➤




*Nuestro objetivo en cada fase será recoger 20 bolas azules y depositarlas en artilugios como éste para poder recuperar nuestros sueños. Podremos dejarlas todas a la vez o irlas depositando a medida que vayamos recogiéndolas.*

## 1-Spring Valley

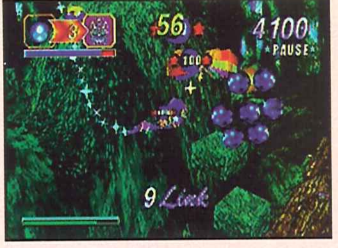




Un nivel facilón para poner a prueba nuestra capacidad de movernos por mundos 3D y que nos enseñará a realizar las piruetas de más puntuación. Espacios verdes con algo de nieve serán los escenarios de esta colorista fase que tiene como mayor complicación la de ser una toma de contacto tan vistosa que nos olvidaremos de recolectar sueños.

## 2-Mystic Forest

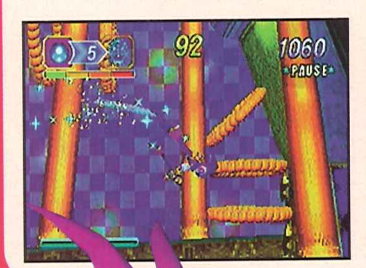
Los cambios de perspectiva empezarán a complicarnos las cosas mientras viajamos por un espacio casi tenebroso, pero revestido de brillantes colores. Se añaden nuevos elementos que más tarde será imprescindible dominar. Conseguir buenas puntuaciones se hace algo más difícil, aunque sigue resultando asequible.





## 3-Soft Museum

El suelo se ondula y tiembla a nuestro paso mientras se nos obliga a atravesar las salas de un museo flexible lleno de espejos, trampas, subidas y bajadas, techos elásticos... Una vez que aprendemos el camino, lograr puntuaciones altas resulta más fácil de lo que puede aparentar en un principio.


**Cada uno de los dos personajes del juego nos lleva a sueños (fases) diferentes. Claris quiere ser cantante de ópera y una prueba para el conservatorio la tiene preocupada, lo que provoca la pesadilla que le abre la puerta al mundo de NiGHTS. Las fases de Claris son más fáciles de resolver y algo menos vistosas que las de su amigo Elliot.**

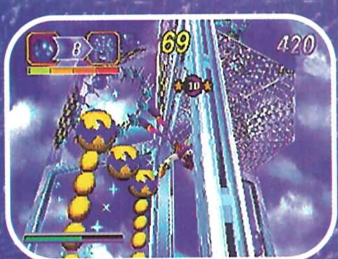



**«NiGHTS» es un juego sorprendente que asombra por sus bellos gráficos y por la perfecta sensación de tridimensionalidad que ofrece.**



*Los escenarios sobre los que transcurre el juego son increíblemente imaginativos y están plagados de detalles y sorpresas dignas del genio que las ha creado, Yuji Naka, el "padre" de Sonic.*

## Andando o volando

*Cuando Claris y Elliot consigan transformarse en NiGHTS dispondrán de la facultad de volar. Sin embargo, si no logran su objetivo -recoger 20 bolas de energía-, en el tiempo establecido, tendrán que completar la fase andando y siendo perseguidos por un enorme despertador.*




## 1-Splash Garden







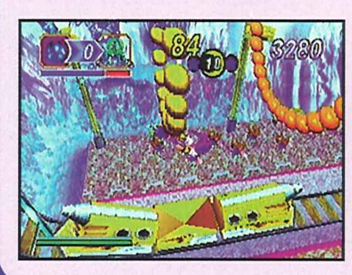



*Nadar bajo el agua a toda velocidad no es nada fácil y sin embargo resultará imprescindible si no queremos que superar este precioso jardín con la suficiente puntuación se convierta en un reto imposible. De todos modos, comparada con las otras fases de Elliot, ésta será un paseo si antes hemos entrenado lo suficiente con Claris.*

## 2-Frozen Bell

*La principal dificultad de este mundo del hielo es encontrar las bolas azules que están mucho más ocultas que en otros niveles y, además, fuera de la ruta marcada por los anillos. La última parte de este nivel nos obligará a recoger las bolas montados en un trineo que desciende a toda velocidad. Muy divertido.*







**Los chicos mayores han humillado a Elliot jugando al baloncesto, habilidad de la que nuestro amigo se siente muy orgulloso. El muchacho tiene pesadillas con este abusivo partido y desde ellas entra en Nightmania. Sus sueños son mucho más difíciles de completar que los de Claris, pero también resultan más espectaculares y divertidos.**

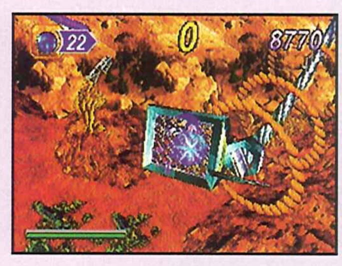
## 3-Stick Canyon

*Una fase realmente difícil, sobre todo por lo complicado que resulta orientarse. En este colorista nivel encontraremos una especie de ascensores metálicos que avanzan en cualquier dirección y que nos pueden hacer ganar muchos puntos. Lo malo es que al intentar subirnos a ellos tenemos muchas posibilidades de agotar nuestro tiempo y perderlo todo.*










## ELLIOT

*Tanto las escenas de la "intro" como las de el final del juego están desarrollados a base de gráficos renderizados de gran calidad y que cuentan con una genial animación, lo que las convierte en una auténtica delicia visual.*









➤ la energía de sus sueños.

Las ocho fases del juego (cuatro para cada niño) comienzan con el robo de esta energía por parte de unos revoltosos personajillos y para recuperarla deberemos transformarnos en NiGHTS y volar por mundos auténticamente de pesadilla poblados de objetos y seres inimaginables.

Una vez que hayamos conseguido recoger la suficiente energía -que se encuentra en forma de bolas azules-, recuperaremos un sueño, pero si no conseguimos hacerlo antes del tiempo establecido volveremos a convertirnos en niños, con lo que deberemos intentar acabar la misión andando y esquivando a un enorme despertador.

Pero quizás el argumento de «NiGHTS», a pesar de ser la base del juego, sea lo de menos. Todo este lío de los sueños y las bolas de energía no deja de ser un pretexto que Sega se ha buscado para presentarnos un compacto que impresiona tanto por la incalificable belleza de sus escenarios como por la sensación de vértigo que ofrece el vuelo de su protagonista. Y por mucho que tratáramos de transmitiros con palabras esta sensación no lo conseguiríamos. Por eso, Lo único que podemos hacer es aconsejaros que probéis este juego y que sintáis en vuestras propias carnes todo lo que de ofrece este embriagante mundo de «NiGHTS».

*Sonia Herránz*

## Malos de pesadilla

La forma y las acciones de los enemigos finales de este juego resultan sobrecogedoras y harán las delicias de los que gustan de las emociones fuertes.









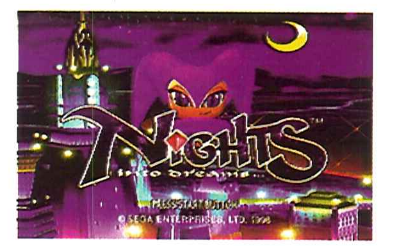






«NiGHTS» ha creado un nuevo estilo de juego al que podríamos denominar "plataformas espaciales"

| | |
|---|---|
| Consola: | SEGA SATURN |
| Tipo: | PLATAFORMAS |
| Compañía: | SEGA |
| Programación: | SONIC TEAM |
| Nº de jugadores: | 1 ó 2 |
| Nº de fases: | 8 |
| Niveles de dificultad: | 1 |
| Memoria: | CD ROM |




**GRÁFICOS: 94**
Este es el primer juego de la nueva generación que muestra una tridimensionalidad casi real, buceando en escenarios de una belleza y originalidad sorprendentes.

**SONIDO: 89**
La banda sonora es correcta, igual que los efectos sonoros. Sin embargo estos últimos pecan de excesiva sencillez.

**JUGABILIDAD: 95**
Hacerse con el control es complicado (incluso con el pad analógico con el que se vende el juego), sin embargo pronto se le coge el gusto a volar por las 3D y a realizar todo tipo de acrobacias.

**DIVERSIÓN: 94**
Su concepto es completamente novedoso y resulta realmente arrebatador. Tiene la pega de su escaso número de fases, aunque conseguir completarlas en su totalidad -inagotable la cantidad de sorpresas que encierran-, puede llevarnos mucho, mucho tiempo.

**VALORACIÓN: 94**
El genio Yuji Naka, -creador de Sonic-, ha desarrollado otra obra maestra.
Su original desarrollo, sus oníricos escenarios, la velocidad y el realismo con el que vuelan y se mueven sus personajes y el impresionante entorno 3D en el que tiene lugar la historia configuran un juego que se hará imprescindible para todos los usuarios de Saturn.
«NiGHTS» es tan especial que incluso se venderá con un pad especial que nos permitirá movernos con mayor comodidad.
Y es que, hasta la aparición de «NiGHTS», Saturn no estaba realmente preparada para VOLAR.

## Twin Sweed, el último sueño

Esta es la última fase a la que tendrán que enfrentarse nuestros dos amigos y la única que es común a ambos. Para poner las cosas más difíciles en este nivel hay que hacerlo todo a toda velocidad, no hay lugar ni para el más mínimo error y además no contarán con la facultad de transformarse en NiGHTS. Elliot y Claris podrán volar en esta fase.





**RANKING:**
No hay ningún juego parecido para Saturn (ni para ninguna otra consola).

# F-1

El mes pasado lanzábamos una pregunta al aire: ¿Es «F-1» el mejor juego de coches de la historia?. La respuesta es difícil y comprometida. Yo personalmente diría que sí, pero más que "el mejor" matizaría que se trata del juego de coches "más completo" de la historia".

Y es que la mayor virtud de este título es que tiene todo, absolutamente todo lo que un buen aficionado a los juegos de coches puede buscar.

De entrada, en «F-1» encontramos todas las escuderías, pilotos y circuitos reales que forman parte del Campeonato del Mundo, lo cual se completa con una enorme cantidad de opciones que abre un abanico infinito de posibilidades. Después, y como no podía ser menos estando Psygnosis de por medio, este impresionante despliegue se ha acompañado de un trabajo técnico de altísimo nivel.

Y es que el diseño de los circuitos resulta sencillamente impecable, a lo cual no le desmerece en absoluto el brillante aspecto de los vehículos, réplicas exactas de los monoplazas de fórmula 1. En cuanto al sonido cabe decir que resulta difícil distinguirlo de una retransmisión televisada e incluye la voz de un comentarista que narra las incidencias de las carreras. Todo un lujo.

**Pero todo esto** no serviría de mucho si no se ofreciera un juego divertido y adictivo, que desplegara unas sensaciones similares a las de conducir uno de estas carrocerías. Y es aquí donde realmente Bizarre se ha "sobrado", ya que con «F-1» pueden disfrutar por igual los conductores más torpes y los pilotos más hábiles. ¿Que cómo? Pues mediante un sistema de configuración que puede convertir el control en un puro arcade o en la simulación más real en la que tendremos que estar pendientes de todo, incluso de si se nos gastan los neumáticos o el combustible.

Quizás ahora comprendáis un poco mejor porqué digo que estamos ante el juego de coches más completo de la historia. Pero si seguís leyendo estas páginas seguro que al final estaréis completamente de acuerdo conmigo.

Manuel del Campo

## El Gran Circo de la FÓRMULA 1






## Modo Arcade

El modo de juego clásico. Hay que ir cumpliendo los tiempos de paso marcados por la máquina para poder continuar. Pueden ser carreras simples o campeonatos.







El efecto del suelo mojado en las pruebas con lluvia es espectacular. La conducción se hace aquí realmente complicada ya que el agarre del coche y la visibilidad se ven afectados.

**Psygnosis se desmarca con un juego de fórmula 1 absolutamente brutal que supera a todos los simuladores de coches vistos hasta la fecha.**

## Escalonada




Uno de los "regalos" del juego. El jugador debe intentar llegar a la meta antes que el rival que elija la máquina y que señalará con una flecha durante la carrera. Cada vez el rival será más difícil.

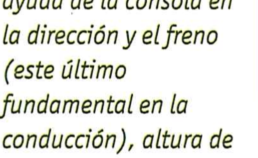
## Grand Prix




Sin duda, el modo estrella. Un campeonato del mundo idéntico a la realidad, con todos los circuitos y pilotos, aunque puede ser configurado a medida de cada jugador, incluso quitando pruebas.

## Ajustes mecánicos



Entre los parámetros que podréis modificar en el juego se encuentran: cambio manual o automático, ayuda de la consola en la dirección y el freno (este último fundamental en la conducción), altura de los alerones delantero y trasero, y la eficacia del freno. Con todas las ayudas activadas disfrutaréis de un juego sencillo y divertido, donde sólo deberéis acelerar y manejar la dirección, pero si preferís la simulación más pura, la conducción se hará mucho más complicada. ¡A gusto del consumidor!









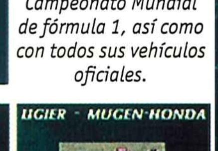




## Todas las escuderías






En el juego no falta ni una sola de las escuderías que participan en el Campeonato Mundial de fórmula 1, así como con todos sus vehículos oficiales.



## Entrada en boxes

*Solo será necesaria si competís en el modo simulación. Podréis cambiar las ruedas, llenar el depósito o arreglar el motor.*







*Las colisiones entre los vehículos son muy habituales. De hecho, algunos pilotos las van buscando.*




## Ajustes de la carrera

*Tan importantes como los ajustes mecánicos. Además del tiempo, aquí podréis decidir si queréis que vuestro coche sea indestructible o que pueda averiarse, volcar o perder el agarre de los neumáticos. También se decide la longitud de las carreras, que pueden durar un par de horas (como en la realidad) o un par de minutos.*





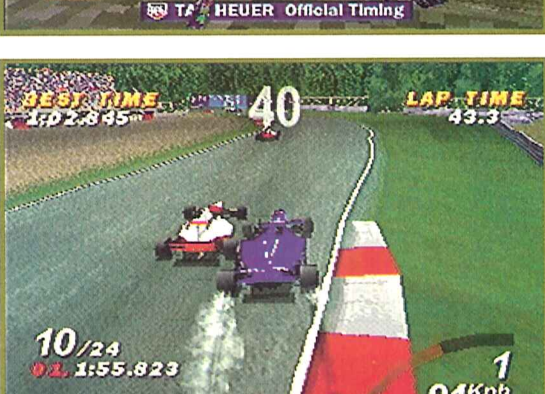








*«F-1» no sólo es un juego impactante a nivel técnico sino que, -y lo que es más importante-, resulta tremendamente divertido. Tanto una persona que se siente por primera vez ante una consola como el más experto de los jugones, alucinará con esta joya realizada por Psygnosis.*




***MODO LINK PARA DOS JUGADORES.*** *Psygnosis se ha decantado por un modo de dos jugadores que utilice el cable Link de PSX, es decir, con dos consolas, dos monitores y dos juegos. Se requieren muchos elementos, pero el resultado es alucinante.*



## Auténticos ases del volante

*Tampoco falta ni uno solo de los pilotos que participaron en el Mundial 95. Nada menos que 35, entre los que encontraréis a estos cuatro "monstruos".*
















*Tras cada prueba podréis disfrutar de la repetición de la carrera completa mediante el seguimiento de diferentes cámaras.*

# ¡6 vistas 6!

*Estas son todas las perspectivas que podréis elegir durante el juego. Todas ellas jugables.*










*Durante la carrera tendréis toda la información necesaria: cuántas vueltas os restan para el final, qué tiempo os saca el primer clasificado y el que os precede... ¡y todo ello medido con un cronómetro Tag Heuer!*







**Juegos como éste son los que consiguen que resulte prácticamente imposible resistirse a la tentación de comprar una consola de nueva generación.**

## 17 circuitos




*Todos los circuitos que configuran el Grand Prix están recogidos en el juego, con unos recorridos idénticos a los de verdad.*

| | |
|---|---|
| Consola: | PlayStation |
| Tipo: | Conducción |
| Compañía: | Psygnosis |
| Programación: | Bizarre |
| Nº de jugadores: | 1 ó 2 |
| Nº de fases: | 17 circuitos |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | CD ROM |




**GRÁFICOS: 95**
*El nivel general es de matrícula de honor, especialmente en lo que se refiere al diseño de los circuitos. La sensación de velocidad es de vértigo.*

**SONIDO: 95**
*Tan impactante como pueda ser el de las retransmisiones reales. La voz de los comentaristas es un aliciente más.*

**JUGABILIDAD: 96**
*Imposible de superar. Además, cualquier jugador puede disfrutar a tope configurándose la conducción a su medida.*

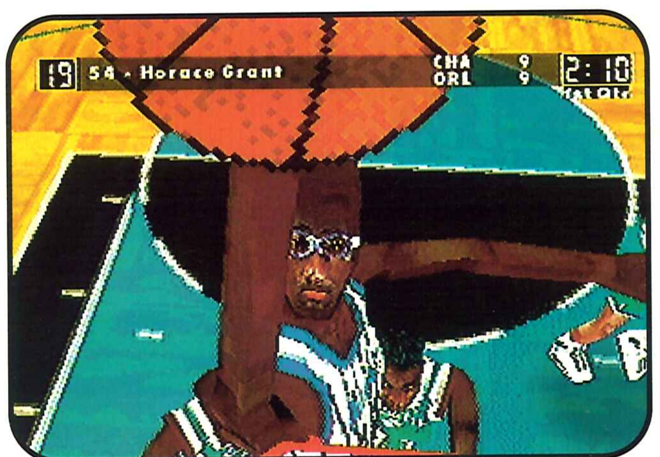
**DIVERSIÓN: 96**
*Si no te diviertes con este «F-1», tira la consola y prueba con el parchís.*

**VALORACIÓN: 96**
*Psygnosis lo ha bordado. «F-1» tiene absolutamente todo lo que se le puede pedir a un juego de coches y no le falta ni un detalle.*
*La compañía británica no sólo ha realizado un excepcional simulador, -con más opciones que ningún otro y con una calidad técnica insuperable-, sino que además ha conseguido que el juego pueda adaptarse a las exigencias de cualquier tipo de jugador, convirtiéndose en el arcade más salvaje o en el simulador más real. O incluso en una perfecta mezcla de ambos.*
*Es posible que en el futuro veamos mejores juegos, pero lo van a tener realmente difícil: «F-1» ha conseguido rozar la perfección.*

**RANKING:**
- F-1
- Destruction Derby
- Ridge Racer Revolution




# NBA action




Mucho ha tardado el baloncesto en llegar hasta Saturn, pero lo ha hecho con todos los honores. La propia Sega ha sido quien se ha encargado de inaugurar esta modalidad en su consola, para lo cual ha realizado la versión de un programa que ya pasó por Mega Drive hace algún tiempo.

«NBA Action» es un simulador total, -en la línea de los «NBA Live» de Electronic Arts-, aunque en determinados aspectos Sega ha llegado aún más lejos: desde el desarrollo del juego hasta su infinidad de opciones, demuestran con creces que el objetivo de este programa es parecerse lo más posible al baloncesto real.

**Como su título indica,** el juego presenta la mejor competición del mundo, la liga de la NBA con todos sus equipos y jugadores reales. Para tratar de emularla ofrece un baloncesto creíble, con movimientos de ataque y defensa totalmente estudiados, donde es necesario mover el balón y buscar buenas posiciones para conseguir canasta y en el que para parar los ataques rivales tendrás que defender al límite de tus posibilidades. Se trata, por tanto, de un simulador que requiere de cierta práctica hasta llegar a dominarlo y en el que es necesario conocer bien al equipo al que se maneja para sacarle el máximo partido, pero que a la larga ofrece infinidad de posibilidades.

A todo esto, hay que añadirle que Sega ha incluido un repertorio de opciones casi infinito, que permite variar todas las condiciones del juego (tiempo de cada cuarto, dificultad, cansancio de los jugadores, nivel de permisividad de los árbitros...), crear equipos y jugadores dentro de una liga personalizada, elegir sistemas de ataque y defensa, observar un completísimo cuadro de estadísticas o intercambiar jugadores. Realmente impresionante.

Por supuesto, este homenaje a la simulación no serviría de mucho si viniera acompañado de un nivel técnico adecuado a las circunstancias. Por eso Sega ha elegido los polígonos para ofrecer apartado gráfico exquisito, ha incluido varias cámaras para que el jugador pueda escoger la mejor perspectiva y ha arropado todo ello con unos efectos de sonido magníficos, que recogen desde el roce de las zapatillas con el parqué hasta los comentarios del narrador citando los nombres de los jugadores.

Esto es baloncesto del bueno, con el genuino sabor americano.

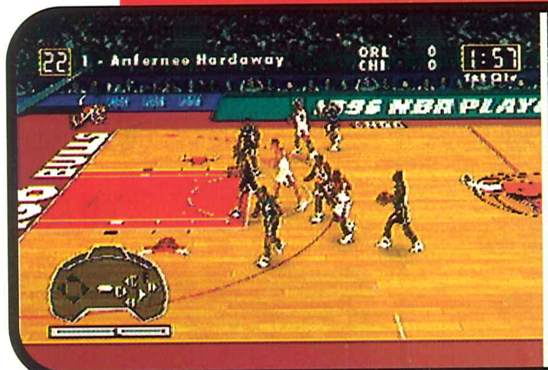
*Manuel del Campo*

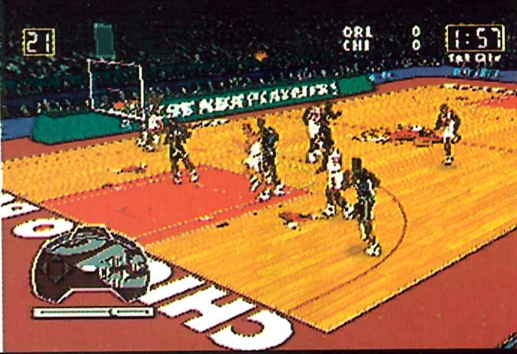



## BASKET en estado



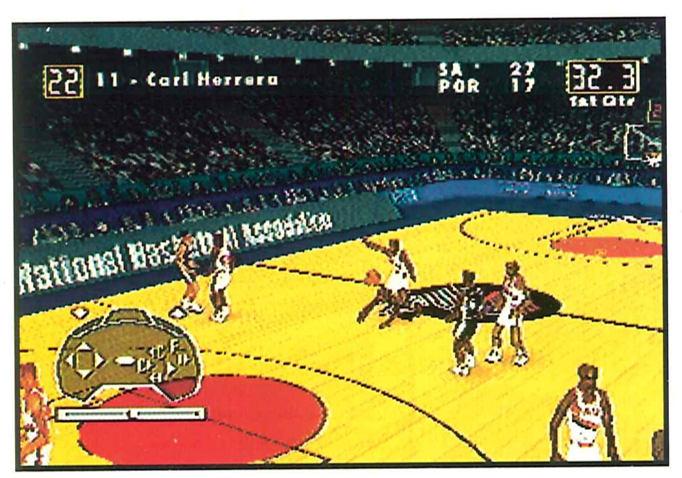
# El espectáculo está servido








*Cualquier jugada que se pueda ver en un partido de la NBA podrá ser simulada en este compacto. Una de las más espectaculares es precisamente el "alley oop" y en estas pantallas os mostramos cómo el base del equipo lanza el balón al aire mientras el pivot se desmarca para hacerse con la pelota y machacar el aro rival.*




*El realismo de este juego es tal, que hasta los jugadores podrán lesionarse. Un mal paso, un choque violento o una jugada fortuita pueden dar llevar al jugador a la enfermería.*

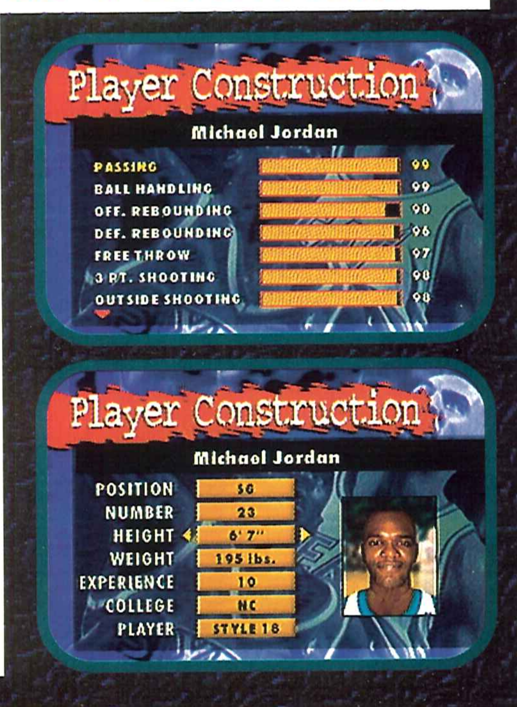



Saturn se estrena en el mundo del basket con un simulador espectacular que ofrece innumerables posibilidades tanto a nivel de opciones como en su jugabilidad.

## Jugadores a tu medida

*Una de las opciones más interesantes de este «NBA Action» es la posibilidad de crear hasta 20 jugadores completamente a tu gusto. Se pueden elegir sus nombres y apellidos, configurar sus características físicas (incluyendo su rostro) y sus cualidades técnicas (con más de 15 parámetros).*

*Ideal para actualizar el juego e imprimirle nuevas posibilidades.*

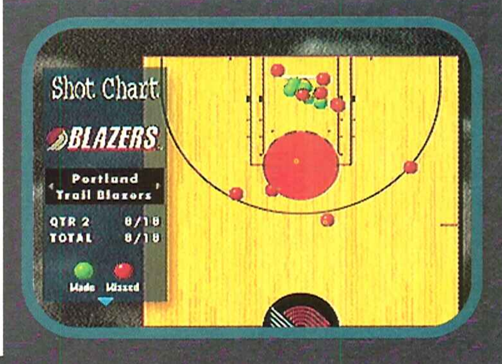



*Los intercambios de jugadores en la NBA están a la orden del día. Por eso en el juego también existe una opción que nos permite realizar todos los cambios que deseemos entre todas las posibilidades de la liga americana. ¡Y sin pagar ni un sólo duro!*



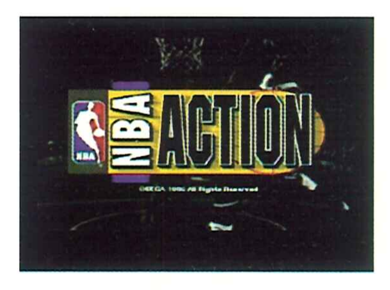
## Las estadísticas más completas

*El cuadro de estadísticas casi deja en ridículo al de la propia NBA. Además de mostrar todos los aspectos del juego, recoge hasta los puntos de lanzamiento de cada jugador.*

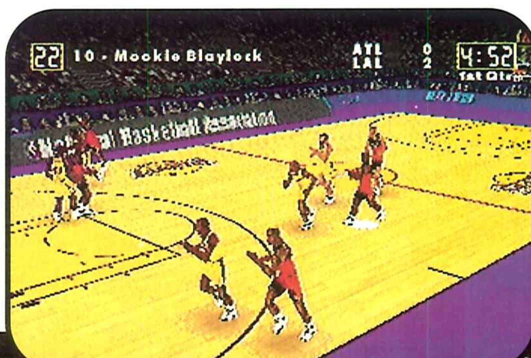


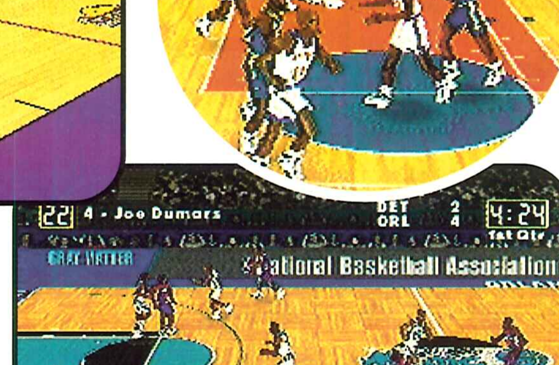

**Los amantes del baloncesto encontrarán en «NBA Action» una excelente oportunidad de emular a sus ídolos.**

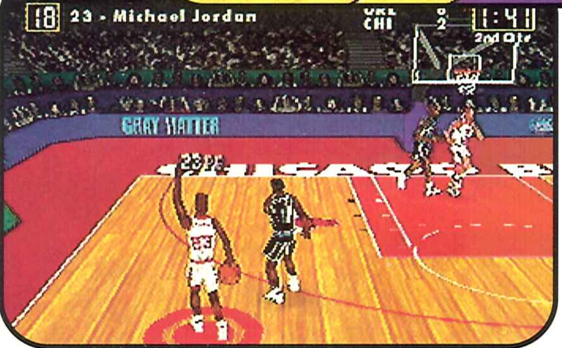
| | |
|---|---|
| Consola: | SATURN |
| Tipo: | DEPORTIVO |
| Compañía: | SEGA |
| Programación: | SEGA SPORTS |
| Nº de jugadores: | DE 1 A 10 |
| Nº de fases: | TEMPORADA |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | CD ROM |




*El juego cuenta con cuatro vistas a elegir, todas ellas jugables, en las que incluso se puede escoger la posición de la cámara para tener siempre la mejor perspectiva posible de nuestro equipo.*






*A Sega no se le ha escapado ni un detalle. Cuando marquemos una jugada en ataque, el jugador que lleva el balón realizará la señal.*

*Es importante conocer las características de los equipos y las virtudes de sus mejores jugadores a la hora de afrontar los partidos*

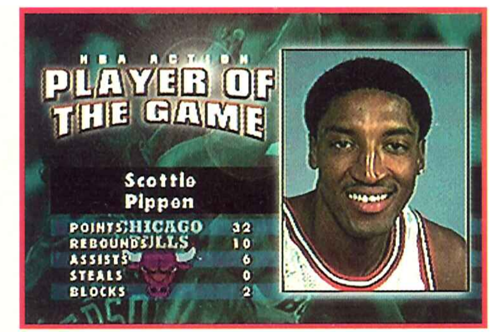
**GRÁFICOS: 92**
*Excelentes en general, pero destacan de manera muy especial los increíbles movimientos de los jugadores. Todas las perspectivas son jugables.*

**SONIDO: 91**
*Impresionantes los efectos de sonido a todos los niveles, aunque la música resulta un tanto insulsa.*

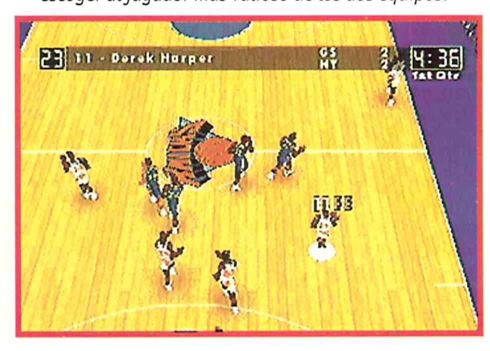
**JUGABILIDAD: 90**
*Como todo buen simulador requiere bastante tiempo para hacerse con los controles, pero después abre un mundo de posibilidades.*

**DIVERSIÓN: 92**
*Si os gusta el baloncesto, este es vuestro juego. Todo lo que lo podáis pedirle a un simulador de este deporte -y mucho más-, está aquí reflejado.*

**VALORACIÓN: 91**
*Sega ha apostado por la línea más dura de la simulación, y los resultados han sido excelentes.*
*El desarrollo de este sensacional «NBA Action» permite efectuar cualquier tipo de jugada, la dificultad está muy ajustada y las opciones son el no va más en juegos de baloncesto.*
*Poniéndonos un poco pedantes y por aquello de que no hay nada perfecto quizás podríamos decir que se podría haber mejorado ligeramente el diseño de los jugadores y, por otro lado, que las acciones defensivas a veces resultan ligeramente confusas.*
*Dos nimiedades que no eclipsan en absoluto el gran trabajo realizado por Sega, que ha conseguido completar un simulador de basket brutal.*
*¡Ah y pueden jugar hasta 10 jugadores simultáneamente!*




*Al final de cada partido la máquina se encargará de escoger al jugador más valioso de los dos equipos.*



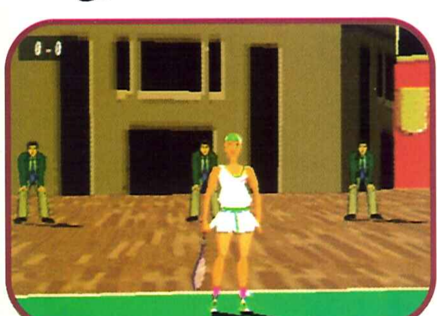

## Haciendo de entrenador

*Este juego es una gozada para los amantes de las cuestiones tácticas. No sólo es posible escoger entre varios sistemas de ataque y defensa, sino que incluso se puede asignar los marcajes individuales y su agresividad.*




**RANKING:**
*No hay otros simuladores de baloncesto para Saturn.*



# SAMPRAS

## Extreme Tennis

# TENIS al más alto NIVEL






Cualquiera que haya jugado a alguna de las dos versiones anteriores de «Pete Sampras» no dudará en reconocer que se trata del mejor juego de tenis para Mega Drive y uno de los mejores en la historia de las 16 bit.

Con este precedente, no es extraño que todos esperásemos lo mejor de esta versión para una máquina como PlayStation.

Y efectivamente, Codemasters no nos ha defraudado.

**Podría decirse** que estamos ante una versión de «Pete Sampras» que se adapta perfectamente a las nuevas tecnologías, con todas las virtudes que ello conlleva, aunque también habría que matizar algunos aspectos.

Está claro que lo que más interesa de un juego de tenis, a parte de los aspectos gráficos, es su concepto de simulación. En esta versión Codemasters mantiene la línea que inició en Mega Drive, es decir, sin plantear mucha dificultad a la hora de pelotear y mantener un nivel digno ante rivales de poca monta, pero cuyo desarrollo se complica a la hora de intentar imitar al propio Pete Sampras: conseguir efectuar restos ajustados o subir a la red para volear resultará una cuestión de mucha práctica y no poca habilidad, más incluso que en sus antecesores de 16 bit. Y es que el control se ha ajustado de tal forma que cualquier pequeño error puede mandar la pelota a la grada.

**Todo el control** se ciñe a la combinación de los cuatro botones principales con el pad direccional. Y, como en el tenis de verdad, la premisa fundamental es llegar a la pelota con tiempo suficiente como para pensarse el golpe a efectuar. Si sólo se quiere devolver la pelota, basta con pulsar un botón. Si por el contrario se desea conectar un golpe ganador, hay que echar mano del pad direccional, aunque tendremos que hacerlo de una manera muy sutil o la bola se saldrá de la pista. Un segundo toque provocaría un efecto espectacular al golpe.

Como podéis imaginar, llegar a dominar con garantías este juego requiere mucha práctica, pero una vez conseguido os puedo asegurar que tendréis tantas posibilidades como en el tenis de verdad y que disfrutaréis como auténticos enanos emulando a vuestros ídolos.

Por otro lado, el notable nivel gráfico, -que destaca especialmente por las realistas animaciones de los jugadores-, la posibilidad de elegir hasta ocho vistas diferentes, -aunque alguna de ellas sea casi injugable-, y unos efectos sonoros perfectos , configuran un juego más que digno para la nueva generación.

*Manuel del Campo*



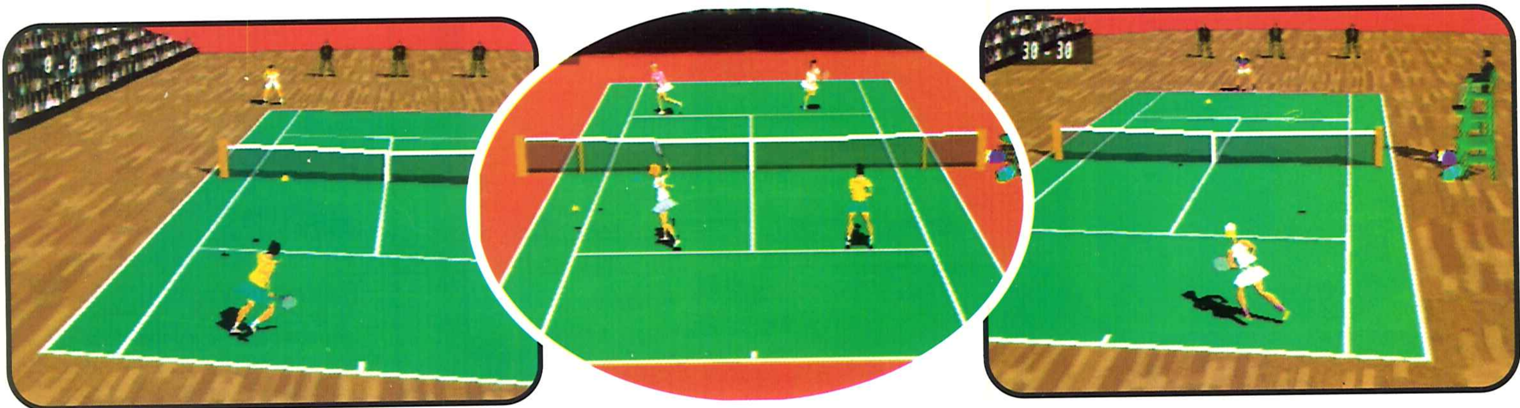

Cuando el rival envíe una bola esquinada, nuestro jugador se lanzará a la pista para intentar llegar, aunque no siempre conseguirá su objetivo. De todos modos, resulta una jugada muy espectacular.

## La ATP de Codemasters



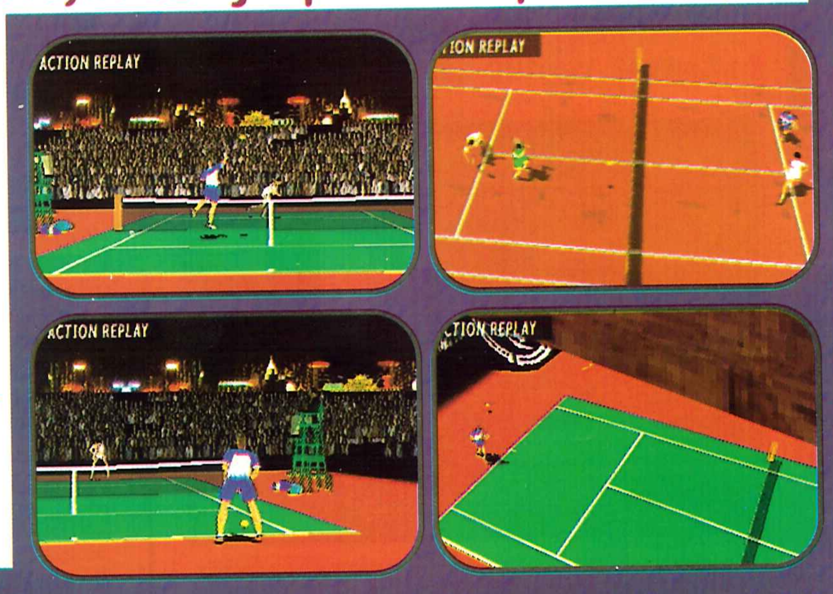

Codemasters ha preparado un plantel a base de jugadores no reales, pero que ofrecen varias opciones y a los que podremos variar sus características técnicas. No todos son elegibles desde el principio.

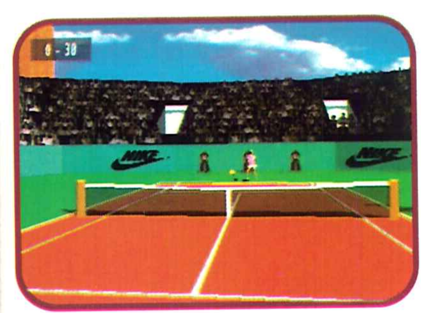
**El mejor tenis llega a PlayStation. Los chicos de la prestigiosa compañía británica Codemasters han sido quienes han conseguido realizar esta auténtica gesta deportivo-consolera.**



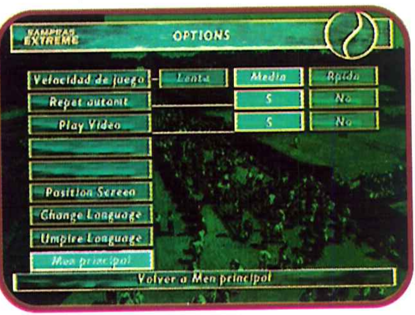

## Los mejores golpes del partido

La máquina se encargará de repetir los que a su juicio sean los mejores o más emocionantes puntos del partido. Estas repeticiones contarán con diferentes cámaras que ofrecerán tomas realmente espectaculares.

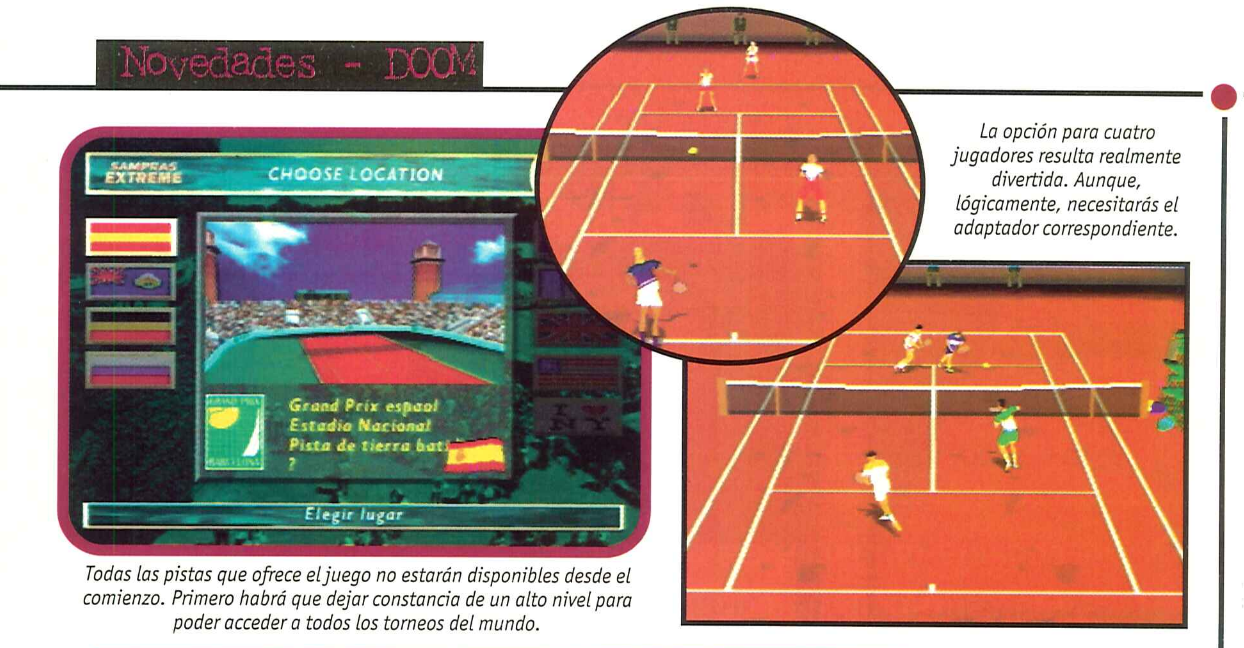



La perspectiva subjetiva es impresionante, aunque también bastante injugable.




Ajustar la velocidad del juego supone ajustar su dificultad. Cuanto más rápido, más difícil.




La opción para cuatro jugadores resulta realmente divertida. Aunque, lógicamente, necesitarás el adaptador correspondiente.

Todas las pistas que ofrece el juego no estarán disponibles desde el comienzo. Primero habrá que dejar constancia de un alto nivel para poder acceder a todos los torneos del mundo.

| | |
|---|---|
| Consola: | PlayStation |
| Tipo: | Deportivo |
| Compañía: | Ocean |
| Programación: | Codemasters |
| Nº de jugadores: | De 1 a 4 |
| Nº de fases: | Torneo |
| Niveles de dificultad: | No hay |
| Memoria: | CD ROM |




## Las competiciones más salvajes




*El juego presenta dos tipos de torneos, la eliminatoria, en la que ocho jugadores compiten por el sistema de "Knock out" en 1, 3 ó 5 juegos, o los clásicos torneos, a 3 o 5 sets, visitando diferentes pistas, con passwords incluidos.*

## Las animaciones de los jugadores resultan sorprendentes y parece que estamos viendo un partido real.




Los trofeos que vayáis ganando en los diferentes torneos pasarán a adornar esta "hermosa" vitrina.







A Codemasters siempre le gusta incluir alguna sorpresa en sus juegos. En este caso se trata de unos extraños jugadores, de indumentaria un tanto peculiar, que aparecerán en algunos torneos.

**GRÁFICOS: 90**
Muy buenos en general, aunque las magistrales animaciones han quedado por encima del propio diseño de los jugadores. ¡Hay que ver moverse a estos chicos!

**SONIDO: 92**
Excelente, queda muy cerca de los efectos de sonido de un partido real.

**JUGABILIDAD: 92**
Es fácil jugar, pero difícil jugar bien. Una vez que llega a dominarse, sus posibilidades son inmensas.

**DIVERSIÓN: 92**
Su concepto de simulación queda tan cerca del tenis real que augura una diversión sin límites.

**VALORACIÓN: 92**
Codemasters se ha mantenido en el estilo que introdujo en las primeras versiones de este juego para 16 bits. De esta forma, «Sampras Extreme Tennis» es un simulador con todas las de la ley que, aunque en principio se deja jugar sin excesivos problemas, propone un aprendizaje progresivo en el que tras cada partido se mejora un poco más y paulatinamente los torneos se van haciendo más emocionantes.
El resultado es un sensacional juego de tenis, ideal para los aficionados a este deporte y para quienes gusten de ir afrontando retos sucesivos.
Quizás se podrían haber mejorado algunos aspectos, como introducir jugadores y torneos reales, pero al fin y al cabo estos son simples detalles formales que tienen una importancia relativa.
En cualquier caso es un juego extraordinario, sin duda. Sobre todo si se comparte con más jugadores.

**RANKING:**
**Sampras Extreme Tennis**
Power Serve

# ahora te lo ponemos fácil...

## DRAGON BALL
LOS PACKS

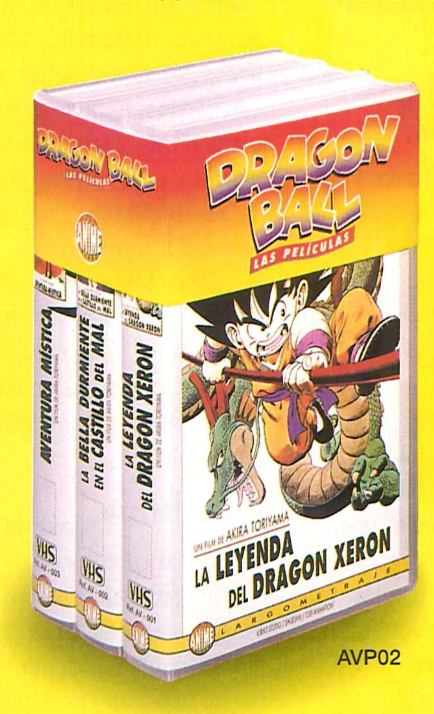
**DRAGON BALL**
contiene:
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON.
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL.
AVENTURA MISTICA.

**DRAGON BALL Z**
contiene:
GARLICK JUNIOR INMORTAL.
EL MAS FUERTE DEL MUNDO.
LA SUPER BATALLA.

**DRAGON BALL Z 2**
contiene:
EL SUPER GUERRERO SON GOKU.
LOS MEJORES RIVALES.
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA.

ANIME VIDEO

**Pídelas en tu punto habitual de compra.**




AVP02




AVP03




AVP04

**Cada pack**
P.V.P. recomendado
**2.995.- Ptas.**




ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre - 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17 - Internet: http://www.mangafilms.es










GHOST IN THE SHELL

estreno en vídeo
11 octubre 96

# Oro puro




Si formáis parte del grupo de lectores "talluditos" que nos siguen mes a mes, seguro que os acordáis de una increíble recreativa de Konami que causó furor hace más de 10 años y que nos invitaba a superar records en varias pruebas atléticas.

Pues bien, para todos estos nostálgicos o simplemente para los amantes del deporte de salón, «International Track & Field» -después de pasar por las lógicas versiones para las 16 bits-, se presenta ahora en PlayStation dispuesta a revivir la leyenda olímpica.

**A pesar del paso de los años,** las similitudes que podemos encontrar en el desarrollo de ambas versiones son más que notorias, y así nos tendremos que enfrentar a un simulador que consta de 11 pruebas deportivas en las que el sistema para alcanzar el podio será en casi todas ellas el conocido y no poco agotador recurso del "aporreamiento rápido de los botones". Eso sí, también hay que señalar que cada una de las disciplinas posee algunos elementos diferenciadores, (como tener que controlar el ángulo de tiro en los lanzamientos o los saltos), y será el perfecto dominio de estos aspectos combinados (rapidez y precisión), lo que nos permitirá desde superar la marca mínima de clasificación hasta batir un record del mundo.

**Como habréis supuesto,** el aspecto estético es el apartado que más se ha beneficiado de la potencia del nuevo soporte y de esta forma todas y cada una de las 11 pruebas de las que consta el juego (salto de altura, salto de longitud, triple salto, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto con pértiga, natación (100 m estilo libre), y lanzamiento de martillo, peso, disco y jabalina) os resultarán tan reales que llegarán a sorprenderos. Polígonos texturados y un entorno 3D súper logrado conseguirán "engañaros" hasta tal punto que os harán creer que estáis viendo una retransmisión por la tele.

**Por último,** los dos modos de juego disponibles os permitirán disputar todas las pruebas de forma consecutiva batiendo una marca mínima (Modo normal) o entrenando el tiempo que queráis con una de ellas (Modo práctica).

La cosa no puede ser más simple ni más divertida. Ahora bien, el que consigáis o no llevaros todas las medallas de oro depende únicamente de vosotros... ¡¡y de la resistencia de vuestros pads!!

*Roberto Lorente*










La celebración de las victorias se podrá seguir inmediatamente desde los videomarcadores del estadio olímpico.

**Un clásico de la simulación deportiva llega a PlayStation con fuerzas renovadas y dispuesto a causar sensación entre los usuarios de la máquina de Sony.**

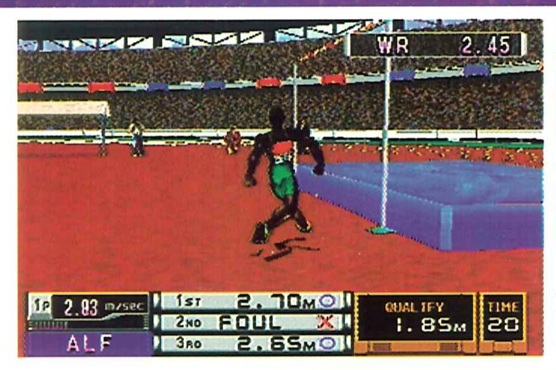
## 100 metros lisos




La prueba reina del atletismo exigirá de vuestros dedos un esfuerzo titánico, ya que para subir al podio tendréis que golpear a toda velocidad los botones de carrera.




## Salto de Altura







Un buen impulso inicial, elegir el mejor momento para acometer el salto y un poco de coordinación para no tirar el listón serán los requisitos imprescindibles para lograr una medalla de oro en esta especialidad.



Terminar vuestra actuación con una medalla al cuello os llevará tanta dedicación como en la realidad.

## REPLAY

Al batir un record mundial aparecerá una nueva opción en el menú principal que os permitirá repasar con todo lujo de detalles y con cambios de cámara el momento más feliz de vuestra vida deportiva.

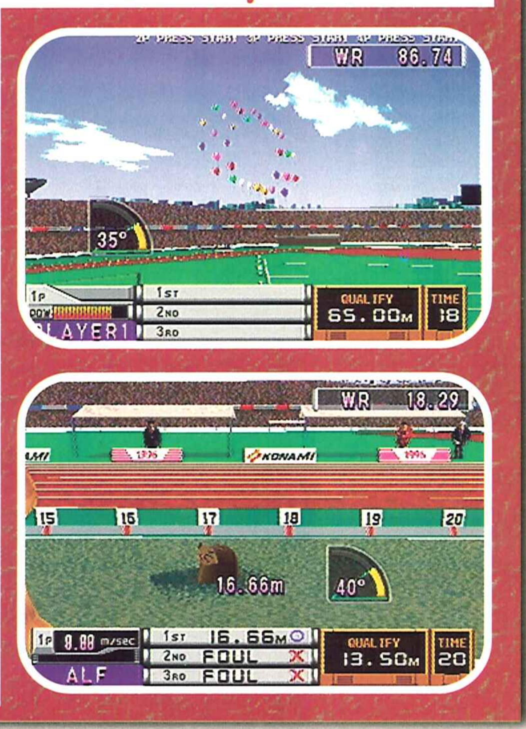
## Lanzamiento de disco




Las potencia en el lanzamiento será muy importante, pero saber dar el ángulo necesario al disco no lo será menos: alcanzar los 45 grados se hace casi imprescindible.

## Sorpresa, sorpresa

*Al igual que ocurría en la recreativa original, «International Track & Field» contiene muchas sorpresas que no podréis ver hasta que no logréis una marca determinada. Los lanzamientos de peso, disco, jabalina y martillo y los saltos de longitud serán los más propensos a estas bromas, pero que conste que hay muchas más...*



## Lanzamiento de Jabalina

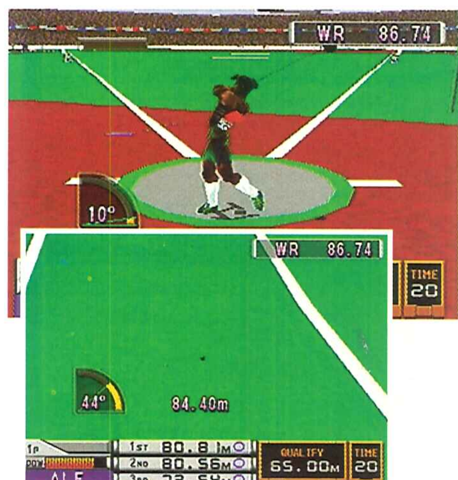


*Como en todos los lanzamientos, la jabalina necesitará de una combinación de fuerza (a base de aporrear los botones) y precisión (colocando el ángulo de tiro) para llegar muy lejos.*

**Cada una de las 11 pruebas que componen este juego han conseguido su objetivo: divertir.**

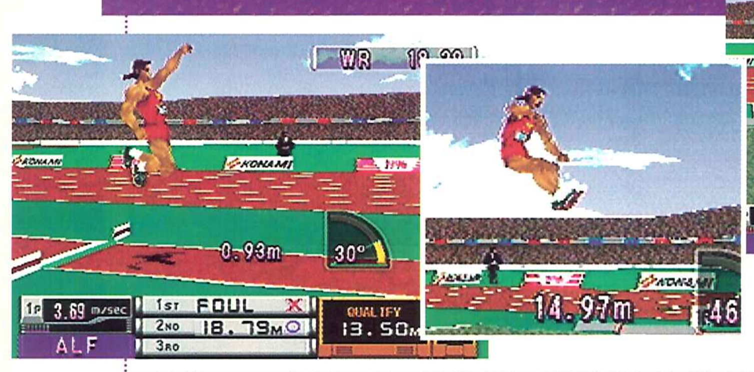
## Martillo





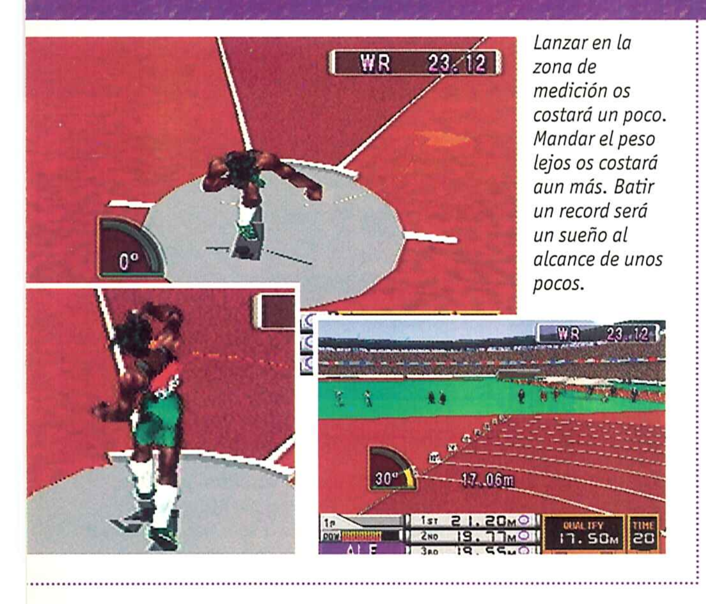
*Si a las complicaciones propias de la jabalina o el disco le unimos el hecho de tener que estar girando sobre nuestro propio cuerpo, tendremos ante nosotros una de las pruebas más exigentes de todo el juego. Una buena sesión de entrenamiento será vital.*

## Triple salto



*La carrera inicial y el ángulo del último salto serán las variables más importantes que tendréis que dominar para colgaros una medalla al cuello.*

## Lanzamiento de Peso



*Lanzar en la zona de medición os costará un poco. Mandar el peso lejos os costará aun más. Batir un record será un sueño al alcance de unos pocos.*

**Konami ha demostrado ser una auténtica especialista en la simulación deportiva.**

## Salto con Pértiga

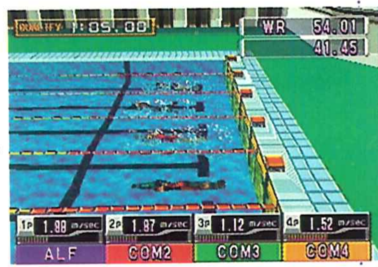


*Una nueva sesión de golpes a los botones os proporcionará la velocidad justa para clavar con precisión la pértiga y lograr el impulso necesario para evitar el listón.*

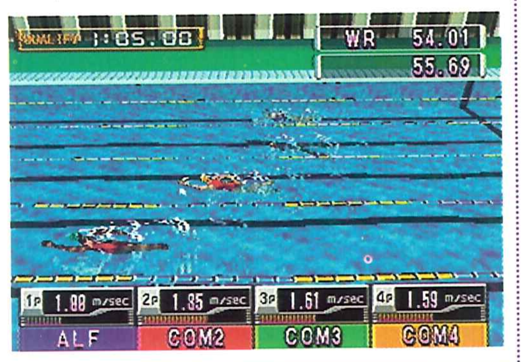
El aspecto gráfico que presenta este «Track & Field» es, sencillamente, impresionante. El diseño y las animaciones de los atletas te dejarán con la boca abierta.

## Natación



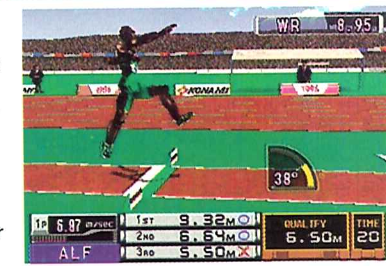



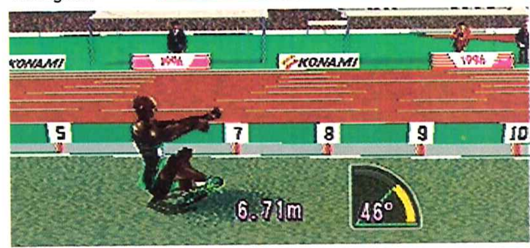
Más que la velocidad, lo que mejor resultado da es llevar un buen ritmo al pulsar los botones. Nada de cansarse en los primeros metros. ¡Y atentos a los giros en el borde de la piscina!



## Salto de longitud







Correr como locos y apurar el salto todo lo posible serán las claves para alcanzar la máxima distancia. Tampoco se debe descuidar el ángulo.

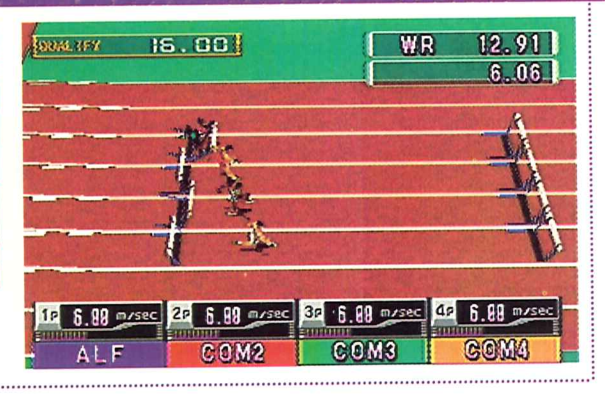



Aquí tenéis las 11 pruebas que componen el juego. En esta pantalla se os mostrará cómo conseguir los mejores resultados.

## 110 metros vallas




Aquí no hay más remedio que reventarse los dedos pulsando los botones. Por si esto fuera poco, también habrá que coordinar los saltos de cada valla.



| | |
|---|---|
| Consola: | PLAYSTATION |
| Tipo: | DEPORTIVO |
| Compañía: | KONAMI |
| Programación: | KONAMI |
| Nº de jugadores: | 1-4 |
| Nº de fases: | 11 DISCIPLINAS |
| Niveles de dificultad: | 3 NIVELES |
| Memoria: | CD ROM |




**GRÁFICOS:** 94

*Impresionantes. Konami ha sabido suavizar los polígonos que forman a los atletas de tal manera que les ha otorgado un aspecto casi humano. El estadio es simplemente perfecto.*

**SONIDO:** 90

*Los gritos de ánimo del público podían haber quedado mejor, pero en general no se puede tener queja de este apartado.*

**JUGABILIDAD:** 93

*Todas las pruebas se han simplificado al máximo y cualquier tipo de usuario podrá echarse unas partiditas. Lógicamente para conseguir buenas marcas hay que esforzarse mucho más y practicar lo suyo.*

**DIVERSIÓN:** 90

*Se echan de menos más pruebas o en su defecto más modos de juego, pero la simple superación de nuestros records hace que resulte imposible aburrirse con este juego.*

**VALORACIÓN:** 92

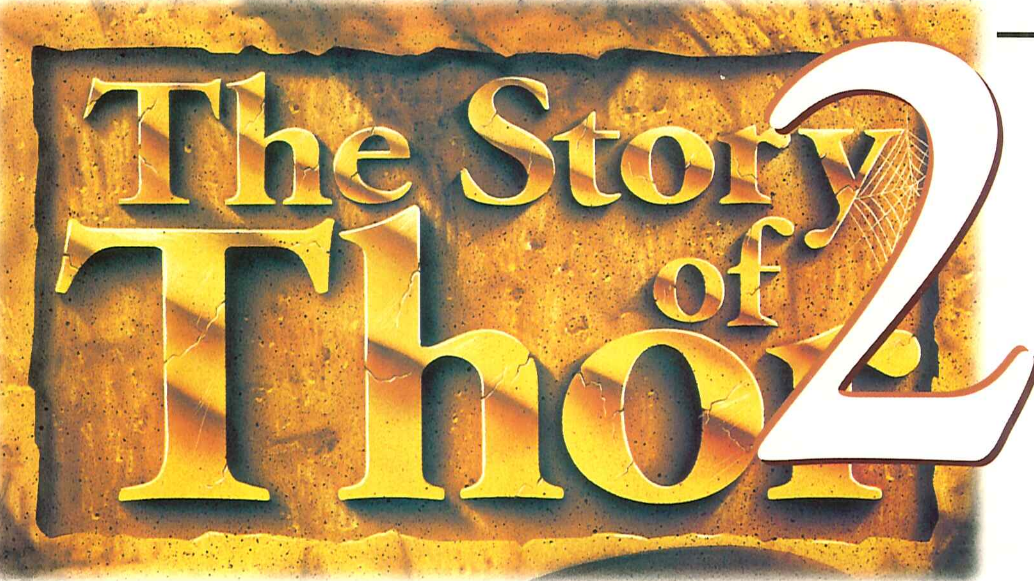
*La experiencia es un grado y Konami tiene como para regalar a la hora de hacer juegos deportivos. Eso se nota claramente en este «International Track & Field», un compacto que ha sabido mantener el encanto y la jugabilidad de anteriores versiones pero aprovechando al máximo las posibilidades de PlayStation.*
*No hace falta ser un apasionado del atletismo para pasárselo en grande con este juego: un poquito de coordinación, otro tanto de ganas de superarse y un mucho de velocidad en los dedos y tus ratos de ocio se llenarán de diversión.*
*Mejor si tienes un adaptador y 3 amigos para competir.*

**RANKING:**

**Track & Field**

Olympic Games








# Aventura a golpe de sable

En contra de lo que pudiera hacernos pensar la campaña de marketing montada por Sega, la saga de «Story of Thor » nunca han sido juegos de rol en el sentido más clásico de la definición.

La inexistencia de marcadores de puntos, el mapeado de acceso "casi" libre, la forzada vista aérea y la mezcla de magia y espada con que nos deleita este compacto (tal y como lo hizo su anterior versión para MD) no deben hacernos olvidar que existen al menos el mismo número de detalles que podrían definirle como un juego de arcade/acción: los combates en tiempo real, la posibilidad de realizar golpes especiales, la ausencia de tiendas y, en general, la poca importancia que poseen los objetos en el desarrollo de la historia son hechos que cuando menos siembran la duda sobre la mejor definición aplicable a este juego.

Sin embargo es precisamente esta falta de fidelidad a los modelos establecidos lo que ha convertido a este título en un juego sumamente atractivo tanto para los roleros de pro como para los amantes de la acción, ya que ambos pueden encontrar los alicientes necesarios para divertirse lo suyo.

**Lo curioso del tema** es que el argumento de este juego resulta de lo más clásico: Ser diabólico quiere apoderarse del mundo, héroe con poderes mágicos intenta evitarlo.

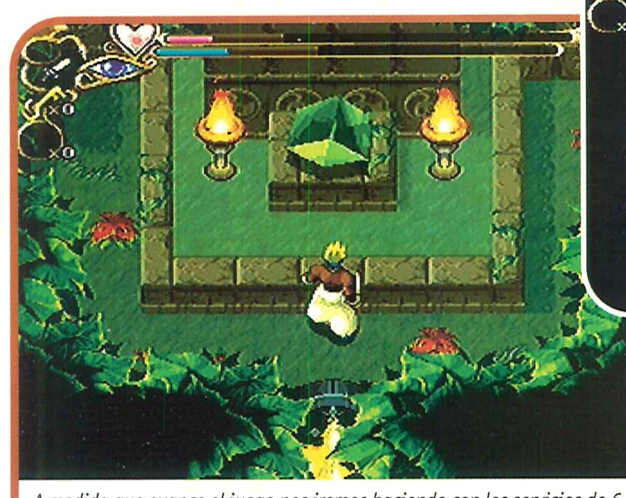
Quizás sea precisamente por esta razón por la que «Story of Thor 2» "enganche" tan rápidamente y consiga incluso que pasemos por alto el hecho de que los gráficos (aún siendo bastante atractivos) no aprovechen al máximo las posibilidades de Saturn. No hay que olvidar que la versión Mega Drive dejó el listón a un nivel muy alto, por lo que la espectativas creadas en torno a esta versión para 32 bits eran mayores de lo normal.

En fin, lo cierto es que esta historia de buenos y malos (donde somos lógicamente los buenos) no deja de ser un estupendo divertimento en el que para conseguir el objetivo final (derrotar al malo, claro) habrá que ir consiguiendo pequeños triunfos en forma de espíritus que le irán añadiendo recursos al protagonista.

En total serán 6 seres mágicos a localizar (el del Agua, el del Fuego, el de la Tierra, el de las Sombras, el del Sonido y el del Aire) y cada uno de ellos permitirá a Leon (el "prota") lanzar hechizos cada vez más poderosos.

Los laberínticos escenarios donde se ocultan estos aliados y los apasionantes enfrentamientos con los malos de turno, consiguen completar un título sumamente recomendable para quienes quieran iniciarse en el mundillo aventurero.

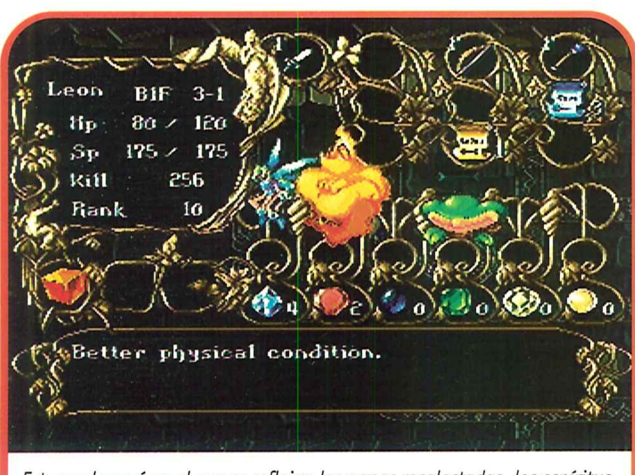
*Roberto Lorente*



A medida que avance el juego nos iremos haciendo con los servicios de 6 espíritus que nos proporcionarán hechizos cada vez más potentes. Estos entes mágicos suelen esconderse en santuarios muy bien protegidos.

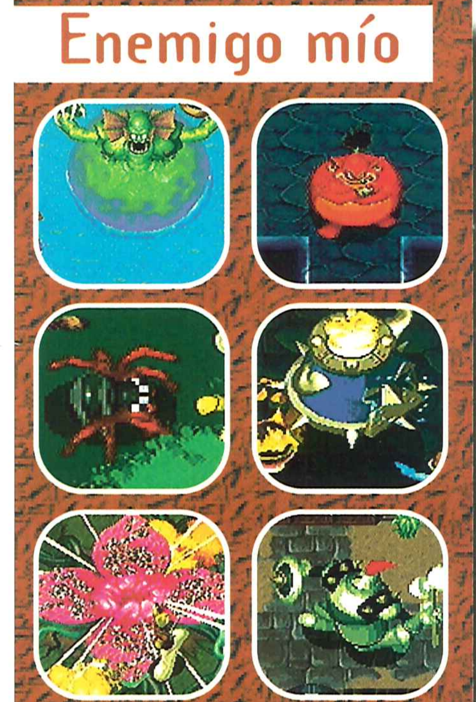
## La continuación de la saga «Story of Thor» iniciada en MegaDrive llega a Saturn con escasas novedades con respecto a su antecesor pero con idénticas garantías de diversión.




Este es el menú en el que se reflejan las armas recolectadas, los espíritus que nos acompañan (3 en este caso) y las gemas que refuerzan los poderes de estos últimos. Controlad todos estos datos y viviréis más. Por cierto, como veis, desgraciadamente Leon habla en inglés.

## Enemigo mío

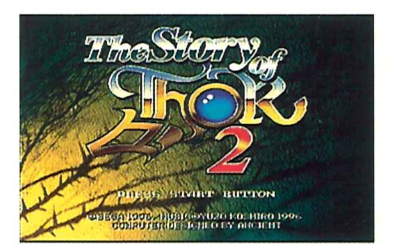


El catálogo de enemigos no puede ser más amplio. Junto a los "boss" finales que protegen los santuarios, podréis encontrar también un montón de rivales de menor rango pero igualmente duros.






| | |
|---|---|
| Consola: | SegaSaturn |
| Tipo: | Aventura de Acción |
| Compañía: | Sega |
| Programación: | Ancient |
| Nº de jugadores: | 1 Jugador |
| Nº de fases: | - |
| Niveles de dificultad: | - |
| Memoria: | CD ROM |




**Gráficos: 78**
Las únicas sorpresas llegan de la mano de los enormes enemigos finales. El resto cumple el expediente sin llegar a sorprender.

**Sonido: 79**
Unos correctos efectos de sonido complementan a una banda sonora escasa pero que no desentona con la acción.

**Jugabilidad: 84**
A pesar de que el protagonista realiza muchos movimientos especiales y utiliza varios tipos de hechizos, controlarle no resulta nada complicado. La no traducción de los textos de pantalla es el único pero que le encontramos.

**Diversión: 92**
Su punto fuerte. El atractivo de las aventuras clásicas se refuerza con la jugabilidad de los arcades para conseguir un juego del que cuesta mucho despegarse.

**Valoración: 85**
«Story of Thor 2» posee el aire de familia necesario para ser inmediatamente (quizás excesivamente) relacionado con el juego visto en Mega Drive. Esto es achacable a unos gráficos de buena calidad pero un poco austeros para una máquina de 32 bits y a un esquema que ya ha demostrado su valía pero que se repite casi sin excesivas novedades.
Sin embargo, dejando a un lado los aspectos técnicos, lo cierto es que resulta una aventura asequible y sumamente entretenida.

**Ranking:**
Mystaria
**Story of Thor**
Shining Wisdom

# Bust A Move 2: The Arcade Game

# Burbujas de placer

Los que hayáis disfrutado de este juego en los arcades sabréis ya lo adictivo y divertido que puede resultar un hecho tan simple como juntar burbujas del mismo color: tan adictivo como para que cuando te metas por la noche en la cama sigas viendo burbujitas caer y tan divertido como para desear que llegue el día siguiente para seguir jugando.

La mecánica de «Bust A Move 2», -como la de casi todos los juegos que más enganchan-, es simple como la vida misma: mediante un cañón que gira de derecha a izquierda deberemos lanzar burbujas con el objetivo de hacer grupos como mínimo de tres del mismo color y así limpiar la pantalla antes de que el techo nos aplaste. Y eso es todo.

**Partiendo de esta idea,** este compacto realizado por Taito deja paso a varios modos de juego que se diferencian entre sí tanto en el número de jugadores como en la técnica a utilizar.

Básicamente podríamos hablar de dos modos: Time Attack y Game Start.

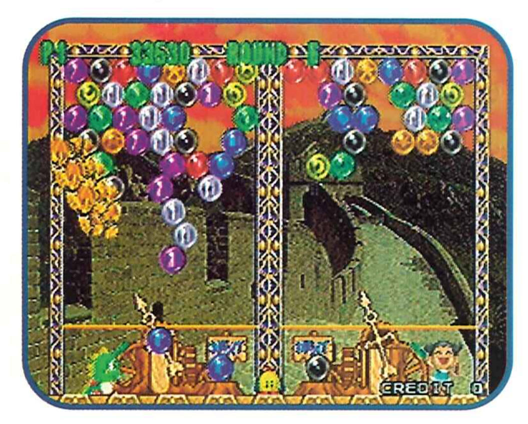
El modo Game Start está compuesto por un modo puzzle que nos obliga a limpiar la pantalla de burbujas pasando por diferentes fases con tres niveles cada una. Así mismo podemos optar por un modo versus, ya sea para competir contra la máquina o contra un segundo jugador, en el que hay que echar al rival a base de lanzarle burbujas hasta llenar su espacio.

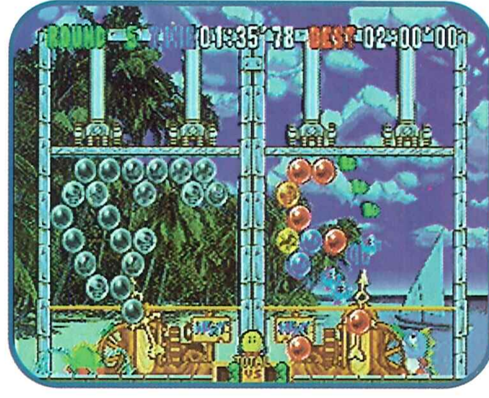
El Time Attack ofrece dos modos más, uno en solitario y otro contra otro jugador. En ambos casos el objetivo es acabar en el mínimo tiempo posible, sabiendo que, como siempre, el techo va descendiendo dejándonos cada vez menos espacio para maniobrar.

Cada uno de estos modos de juego tiene su encanto, pero los mejores son, sin duda, los que enfrentan a dos jugadores.

En cualquier caso, tanto si estás solo como bien acompañado, te aseguro que con «Bust A Move 2» te pasarás las horas muertas sentado frente a tu consola.

*Sonia Herránz*

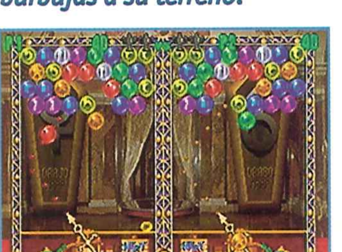





## Game Start

***Dentro de este modo de juego, Game Start, existen tres opciones: puzzle (para un sólo jugador y que consiste en hacer desaparecer todas las burbujas), versus contra la consola y versus contra otro jugador. Estas dos últimas opciones consisten en agobiar al contrario a base de enviarle nuestras burbujas a su terreno.***








versus — vs computer — puzzle

**Tres son las características que definen a este «Bust A Move 2»: diversión, diversión y diversión. Aunque también podríamos hablar de la diversión.**

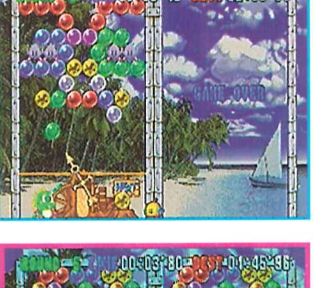
*Si tocamos una de las burbujas estrelladas desaparecerán de la pantalla todas las burbujas del mismo color que la lanzada.*

*Al permanecer algún tiempo sin jugar aparecen estos dibujitos como si se tratara de un salva-pantallas de ordenador.*

## Time Attack

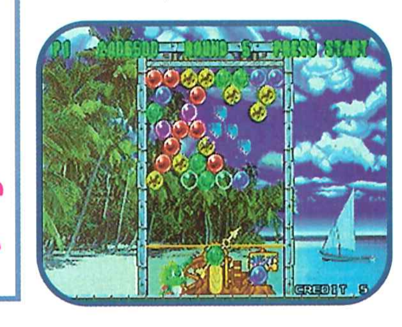
***Esta modalidad consiste en limpiar la pantalla de burbujas en el menor tiempo posible. Para un sólo jugador resulta algo monótona, pero para dos jugadores es una auténtica pasada. Puede elegirse el número de "rounds" que hay que completar.***



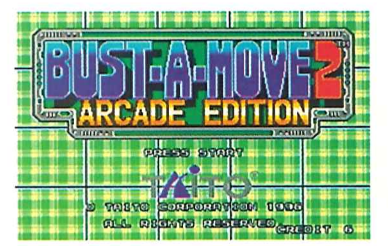




1 jugador — 2 jugadores



Consola: PlayStation
Tipo: Puzzle
Compañía: Acclaim
Programación: Taito
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 5 modos
Niveles de dificultad: Variable
Memoria: CD ROM




**Gráficos: 83**
*Dentro de la simpleza propia de los puzzles, son coloristas, muy simpáticos y con bastante movilidad.*

**Sonido: 83**
*Graciosos efectos que se complementan con una banda sonora pegadiza y simpaticona.*

**Jugabilidad: 93**
*Tiene la mecánica simple y sin complicaciones de todos los buenos puzzles. Se deja jugar casi sólo, aunque la práctica ayuda mucho a la hora de demostrar una mayor habilidad.*

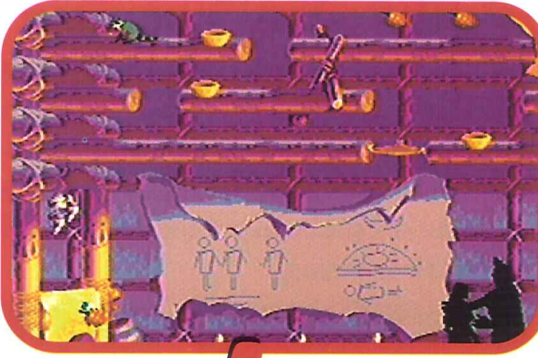
**Diversión: 94**
*No tiene otra cosa. «Bust A Move2» es diversión en estado puro. Y si compiten dos jugadores... ni hablamos.*

**Valoración: 90**
*Pocos juegos resultan tan adictivos y absorbentes como los del tipo puzzle. Y si además ofrecen una opción para dos jugadores, la cosa tiene todos los visos de convertirse en una auténtica obsesión.*
*Pues esto es exactamente lo que le ocurre a «Bust A Move 2», un juego que, para más inri, posee unos gráficos brillantes, simpáticos y variados. Resultado: un compacto que cumple a la perfección su cometido:DIVERTIR.*
*Os lo advertimos, pensároslo dos veces antes de enfrentaros a este «Bust A Move 2» , pues es de esos juegos que consiguen que las consolas se conviertan en uno de los mayores vicios de nuestro tiempo.*

**Ranking:**
**Bust a Move**
Hebereke's Popoito





# Pocahontas

## Pocagracia

Disney vuelve a las andadas trayendo a Mega Drive una de sus últimas películas.

Como suele ocurrir con estas conversiones, los programadores han procurado seguir con la mayor fidelidad posible el argumento de «Pocahontas», volcándose en incluir los elementos principales de la película y en conseguir un estilo de juego cercano a lo visto en la gran pantalla. Sin embargo, en este caso no vamos a encontrar las virtudes que han llevado al éxito a otros títulos de la factoría Disney.

**Igual que la película,** el videojuego no ha cumplido todas las expectativas creadas a su alrededor, y podemos decir que a este cartucho le falta la espectacularidad y variedad gráfica de otros juegos Disney, quienes tampoco han sabido dar con una jugabilidad acertada.

**Lo más sobresaliente** de este normalito «Pocahontas» es su estilo de juego, totalmente diferente a otros plataformas de la casa. Y es que esta semi-aventura requerirá del jugador tanta inteligencia como habilidad.

La protagonista, la joven princesa india Pocahontas, tiene que evitar por todos los medios la guerra entre su pueblo y los colonos occidentales y para lograrlo contará con la ayuda de su inseparable mapache Meeko.

En las primeras fases el jugador deberá alternar el control de Pocahontas y Meeko para ir avanzando por los retorcidos mapeados. La agilidad y el pequeño tamaño del mapache nos permitirá atravesar zonas inaccesibles para la princesa, mientras la mayor capacidad de salto de ésta y su facultad de atravesar el agua servirán para abrir caminos al mapache. Las habilidades combinadas de los protagonistas serán fundamentales. Además, el juego irá presentando a otros animales con algún tipo de problema que, al recibir la ayuda de la princesa, le cederán la fuerza de sus espíritus para ampliar su gama de habilidades.

La segunda parte del juego será una carrera contra el reloj en la que resultará imprescindible usar las habilidades aprendidas, así como controlar a la perfección a la guapa india, tarea, por otra parte, bastante complicada.

Así contada, la idea del juego parece realmente buena, pero lo cierto es que a la hora de plasmarlo en un cartucho el resultado obtenido ha sido un juego soso gráficamente, de difícil control y que puede acabarse rápidamente gracias a la existencia de continuaciones infinitas. Una pena.

*Sonia Herranz*



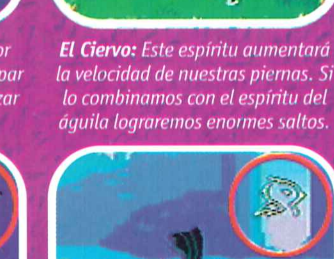


# Los espíritus de la Madre Naturaleza

*Para a avanzar en esta curiosa aventura es imprescindible encontrar y utilizar sabiamente las habilidades que nos presten los animales a los que hayamos ayudado. Cada espíritu tiene su utilidad y es posible combinarlos para mejorar los resultados.*



***La ardilla:*** *Este simpático roedor nos concederá la habilidad de trepar a las ramas de los árboles y realizar alguna acrobacia desde ellas.*

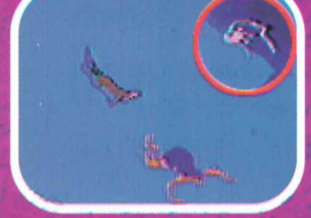


***El Ciervo:*** *Este espíritu aumentará la velocidad de nuestras piernas. Si lo combinamos con el espíritu del águila lograremos enormes saltos.*

***El oso:*** *Nada mejor para quitarnos de encima a ciertos colonos que recurrir al espíritu de este poderoso mamífero: huirán asustados.*

***El pájaro:*** *para usarlo hay que recoger antes ciertas plumas. Su don es el de evitar que nos hagamos daño al caer de grandes alturas.*



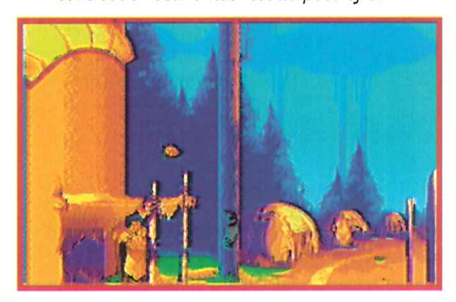


***El lobo:*** *para avanzar agachados, pasar desapercibidos y colarnos por pequeñas grietas será necesario recurrir al espíritu del lobo.*

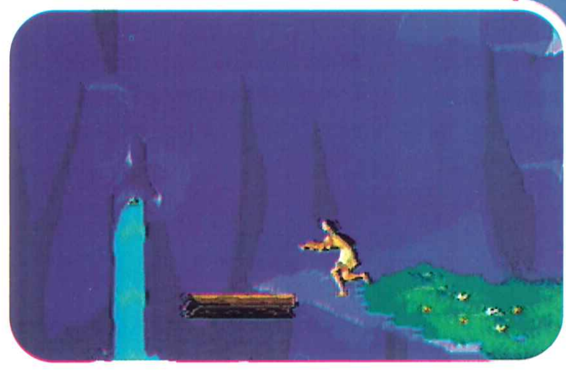
***La nutria:*** *su espíritu nos permitirá nadar bajo el agua. Se combina con el espíritu del pez que nos permite bucear a mayor velocidad.*



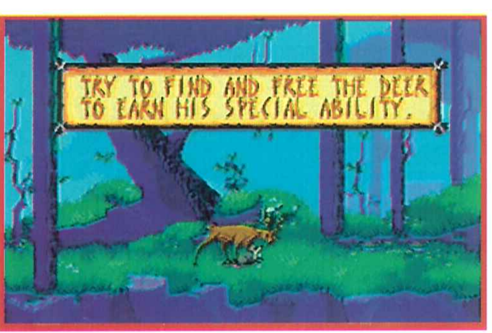
*Uno de los inconvenientes de este juego es que el control de Pocahontas resulta poco eficaz.*



**Este juego parte de un planteamiento muy atractivo, pero que no ha sido plasmado con excesivo acierto.**



*Los gráficos son correctos, pero se hecha en falta ese "toque mágico" del que hacen gala los grandes juegos de Disney.*



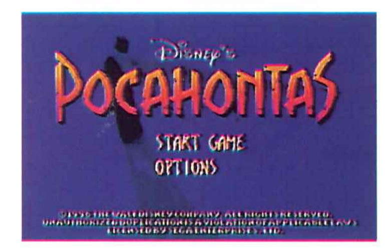


*En algunos momentos recibiremos mensajes (en inglés) dándonos pistas sobre la tarea a realizar. Para hacer el juego más difícil estos mensajes pueden desactivarse.*





| | |
|---|---|
| Consola: | MEGA DRIVE |
| Tipo: | PLATAFORMAS |
| Compañía: | SEGA |
| Programación: | DISNEY |
| Nº de jugadores: | 1 JUGADOR |
| Nº de fases: | 5 |
| Niveles de dificultad: | 2 |
| Memoria: | 16 MEGAS |





## GRÁFICOS: 77

*Salvando las animaciones de Pocahontas (que tampoco son tan buenas como en otros juegos Disney) el resto es bastante soso y los escenarios a veces parece que están "vacíos".*

## SONIDO: 82

*Lo mejor del juego. La música es la misma que la de la película y además suena bastante bien. Flojean un poco los efectos sonoros.*

## JUGABILIDAD: 75

*Es difícil de controlar porque se ha buscado un sistema de botones bastante complicado. En algunos momentos efectuar el movimiento exacto puede hacerse desesperante.*

## DIVERSIÓN: 76

*Se acaba demasiado pronto, con lo que la diversión sabe a poco. Los más pequeños -si consiguen hacerse con el control-, es posible que lo disfruten algo más.*

## VALORACIÓN: 75

*Disney nos tiene acostumbrados a despliegues espectaculares, a escenarios llenos de colorido, a personajes con excelentes animaciones, a desarrollos largos.... Por desgracia, todas estas cualidades apenas han quedado plasmadas en «Pocahontas», un juego que no pasa de ser un plataformas vulgar que tiene su principal punto de interés en su original planteamiento.*
*Quizá los más pequeños puedan sacarle más partido a un cartucho que, en manos expertas, puede durar un par de días.*

## RANKING:

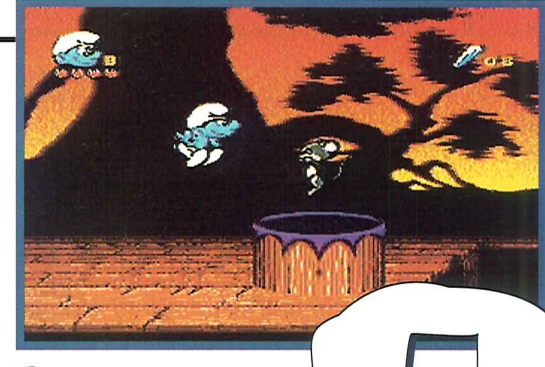
Maui Mallard

Buggs Bunny

**Pocahontas**





# LOS PITUFOS 2



*Las aves podrán ser utilizadas por nuestros amigos para buscar los cristales más inaccesibles. En ocasiones podrán dirigirlas, mientras que en otros casos tendrán que dejarse llevar.*

*Cada tres fases tendremos que vernos las caras con un enorme enemigo final. Lo más importante será encontrar su punto débil y buscar una rutina de ataque. Cualquier cosa es poco a cambio de un password...*

El regreso de los Pitufos a Super Nintendo ha servido para ratificar que a Infogrames no le gustan los juegos fáciles, pues salta a la vista que una de las premisas de esta compañía francesa es complicarle la vida a los jugones. Tanto es así que con «Los Pitufos 2» no se han conformado con ofrecernos seis fases plagadas de enemigos y distintos tipos de objetos que intentarán contínuamente agotar nuestra corta barra de energía, sino que, además, nos tocará recorrerlas una y otra vez si queremos completar con éxito nuestro cometido. Pero vayamos por partes.

**El argumento del juego** nos obligará a recorrer prácticamente el mundo entero buscando los cristales mágicos de Papá Pitufo. Pitufo y Pitufina pueden repartirse esta tarea como se les antoje, pero saben que tienen ante sí la titánica tarea de recorrer seis escenarios (América del Sur, América del Norte, Asia, Africa, Oceanía y el Polo Norte), que a su vez se dividen en una media de tres niveles cada uno. Para complicar aún más las cosas, los chicos de Infogrames se han encargado de colocar, esconder y trampear diez cristales en cada nivel y hasta que no los encontremos todos, no podremos seguir avanzando.

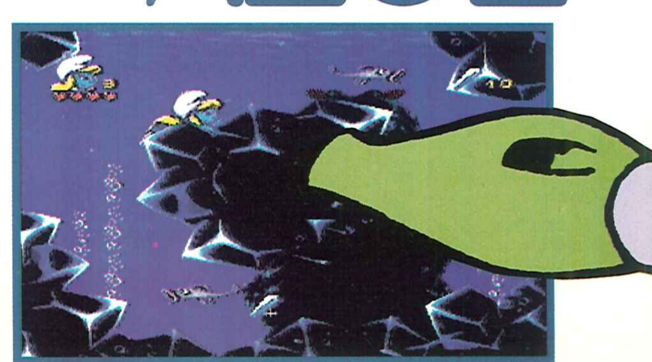
Algunas veces la dificultad será encontrar estos cristales, otras llegar hasta ellos y, en la mayoría de las ocasiones, será la combinación de estos dos factores lo que consiga alterar nuestros nervios, pues estos tesoros se suelen encontrar tan ocultos que para dar con ellos deberemos examinar minuciosamente cada escenario. Afortunadamente, esta tarea puede hacerse de todo menos monótona, pues el juego incluye nuevos elementos en cada nivel y los decorados resultan muy variados entre sí.

A nivel gráfico, en «Pitufos 2» os sentiréis completamente metidos en una película de dibujos animados, lo que contribuirá a que los fans de estos simpáticos personajillos encuentren un juego hecho completamente a su medida.

*Sonia Herránz*

## Plataformas de color AZUL









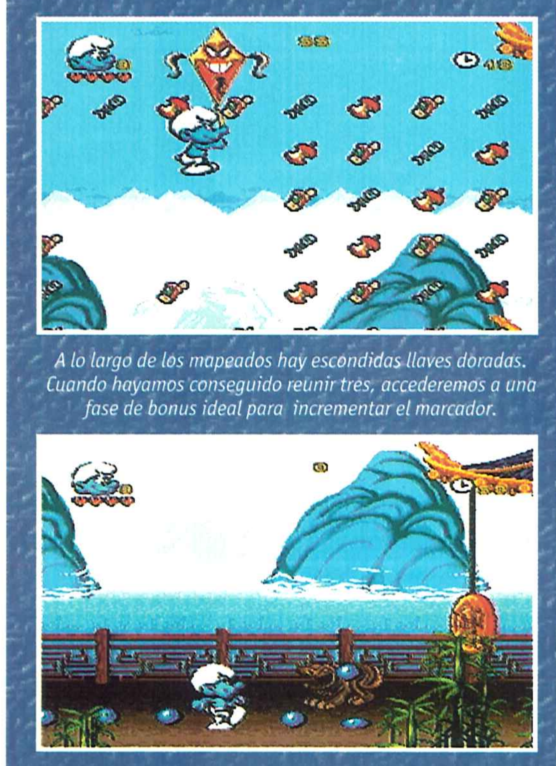
*Los complicados obstáculos que aparecen en el juego nos obligarán a dominar las numerosas habilidades de los pitufos.*

| | |
|---|---|
| Consola: | Super Nintendo |
| Tipo: | Plataformas |
| Compañía: | Nintendo |
| Programación: | Infogrames |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | 18 niveles |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | 16 megas |






**Los pitufos vivirán en Super Nintendo una nueva odisea que ha de llevarles a recorrer medio mundo en busca de aventuras.**



*A lo largo de los mapeados hay escondidas llaves doradas. Cuando hayamos conseguido reunir tres, accederemos a una fase de bonus ideal para incrementar el marcador.*





*En este juego los pitufos demuestran que no le tienen miedo a nada. Ni siquiera a surfear en playas infestadas de tiburones.*




*«Los Pitufos 2» es fiel a la filosofía Infogrames: juegos largos, muy, muy difíciles y que transcurren en variados escenarios.*

## Gráficos: 85

*Personajes grandes, paisajes variados y muy coloristas... Simples y atractivos como los propios personajes.*

## Sonido: 85

*La banda sonora resulta simpática y muy adecuada para tan peculiares seres.*

## Jugabilidad: 87

*No propone ninguna complicación salvo la innata dificultad del juego. Para manejar a los pitufos, saltar o pegar patadas no tendréis que preocuparos más que de vuestra habilidad.*

## Diversión: 88

*Es lo bastante largo y difícil como para atraparos durante mucho tiempo. Los passwords facilitan las cosas en su medida justa: hay uno cada seis niveles.*

## Valoración: 86

*Se trata de un plataformas sencillo en cuanto a planteamiento y gráficos, pero con la elevada dificultad característica de los juegos de Infogrames.*
*El hecho de que el desarrollo de las fases nos obligue a comernos bastante el coco a la hora de encontrar los cristales, hace que el juego resulte mucho más atractivo que otros plataformas más lineales. Además, en sus numerosas fases tendremos que enfrentarnos a situaciones muy variadas, por lo que no se hace monótono en absoluto. En definitiva, un cartucho en la línea Infogrames: inofensivo en apariencia pero duro de pelar.*

## Ranking:

Donald in Maui Mallard

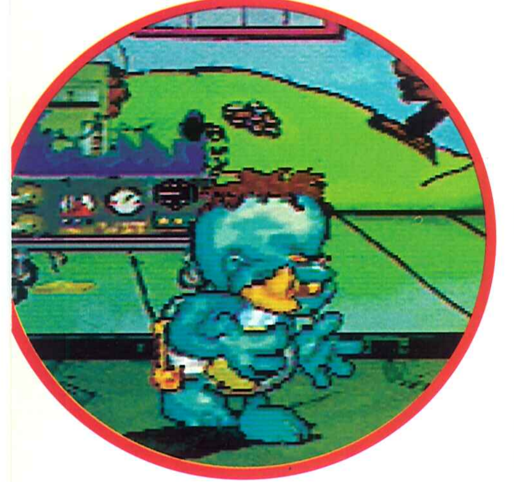
**Los Pitufos 2**

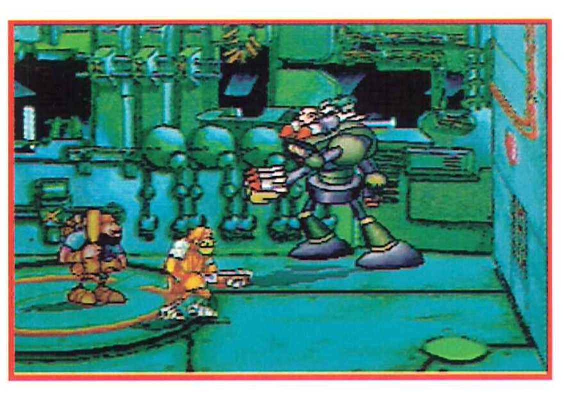
Spirou






# ThREE DiRTY DWaRVES





Lo que empezó siendo una simple partida de rol entre niños, está a punto de convertirse en una batalla campal: Un hecho misterioso ha provocado que los 3 guerreros protagonistas de un juego de tablero, junto con todos los seres infernales que les hacían la vida imposible en su lugar de origen, hayan salido de su mundo de ficción y aterrizado en medio de una tienda de deportes en el Bronx.

Su misión será a partir de ese momento eliminar esta amenaza para nuestro tiempo, para lo cual tendrán que hacer uso de las armas que llevan cada uno de los tres protagonistas: un bate de béisbol, uno bolo y una escopeta de perdigones.

**Si os decidís a acompañar** a estos tres personajes, deberéis saber que tendréis que recorrer siempre en grupo las 15 complicadas fases que os separan de vuestro objetivo, aunque vosotros tan sólo controlaréis a uno de ellos. Los otros 2 os seguirán dispuestos a tomar el relevo cuando lo deseéis o cuando el personaje que llevéis en ese momento reciba un golpe y quede tendido en el suelo.

Pero no todo es tan trágico como puede parecer a primera vista, pues existen continuaciones infinitas (imprescindibles en un juego tan difícil como este) y la posibilidad de recuperar los guerreros perdidos simplemente golpeando las figuras desmayadas de los héroes.

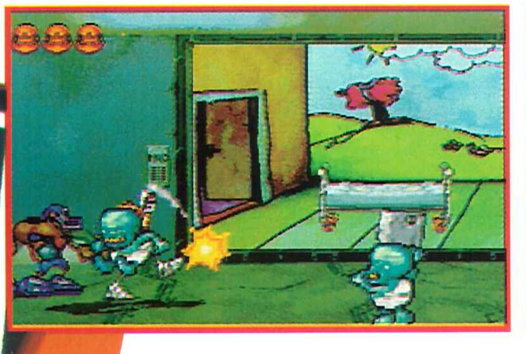
El reto es tan sencillo como avanzar eliminando cuantos enemigos nos salgan al paso y enfrentarnos con valentía a los jefes finales de fase, una tarea -repito-, muy complicada que requerirá de toda vuestra atención y de la colaboración de unas calaveras que encontraréis por el camino. Estos curiosos ítems aparecerán aleatoriamente al eliminar algunos enemigos y os permitirán realizar ataques especiales, imprescindibles para superar algunos obstáculos (léase monstruos de gran tamaño).

Por desgracia estas serán las únicas ayudas que podréis esperar. Pero, a fin de cuentas, un guerrero tan experimentado como vosotros no necesita mucho más ¿o sí?

*Roberto Lorente*



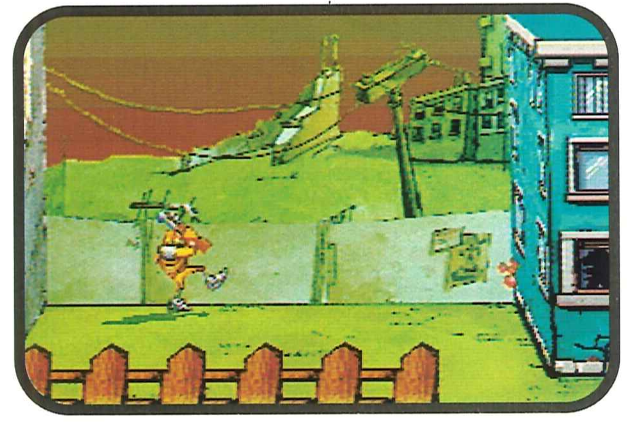






Variedad es la palabra que mejor define las fases de este juego. Destruir un edificio a bolazos, pegarse con un dragón o enfrentarse a un gimnasio serán algunos retos.





Imitar a Indiana Jones pilotando una vagoneta será otra de las obligaciones que tendréis como héroes. No os preocupéis porque también habrá misiones más "convencionales".

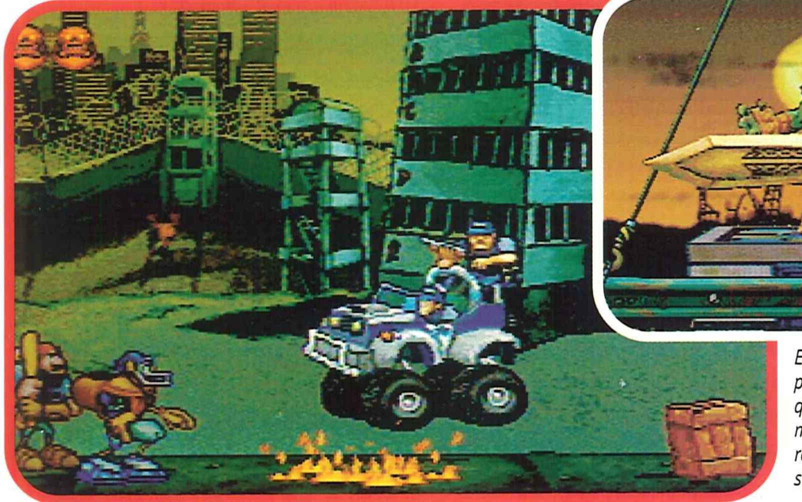
**Tres enanos con muy malas pulgas se enfrentan juntos a un "beat'em up" bastante divertido pero que exigirá de nosotros una gran habilidad.**




## No seas calavera



Cada vez que eliminéis a un enemigo recogeréis una calavera que se acumulará en la parte superior de la pantalla. Con estos ítems podréis realizar golpes especiales tan espectaculares como el que muestra la imagen.



En cualquier momento del juego podremos elegir al personaje que queremos controlar. Sus habilidades son muy parecidas y su mayor diferencia reside en el tipo de arma que llevan. Ya sabéis: un bolo, un bate y una escopeta.

| | |
|---|---|
| Consola: | SATURN |
| Tipo: | BEAT'EM UP |
| Compañía: | SEGA |
| Programación: | SEGASOFT |
| Nº de jugadores: | 1 ó 2 |
| Nº de fases: | 15 |
| Niveles de dificultad: | 3 NIVELES |
| Memoria: | CD ROM |




### GRÁFICOS: 88

Junto a sprites tradicionales es posible descubrir personajes renderizados, zooms alucinantes, rotaciones... Gráficos muy completos, en definitiva.

### SONIDO: 79

Ritmos machacones que encantarán a los "bacalaeros" de turno pero que desentonan un poco en el juego. Los efectos son mucho más apropiados.

### JUGABILIDAD: 78

El control no es muy complicado, pero la dificultad es tan elevada que más de uno podría rendirse a las primeras de cambio.

### DIVERSIÓN: 85

Un juego original y diferente. Las oportunas continuaciones infinitas y un poquito de masoquismo por vuestra parte compensarán el que haya que repetir la fase cada vez que se pierde una vida.

### VALORACIÓN: 82

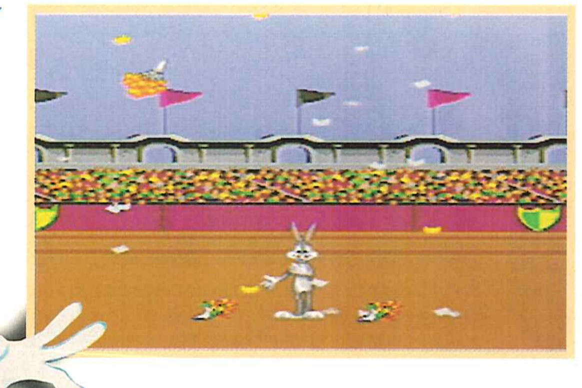
*Controlar a tres personajes a la vez no es una fórmula muy común en un juego de acción, aunque ya pudimos ver algo parecido en las 16 bits gracias a «Lost Vikings». Este original desarrollo es posiblemente el principal atractivo de este divertido «Three Dirty Dwarves», pero no el único, ya que a medida que vayamos consiguiendo ir pasando fases descubriremos algunas sorpresas técnicas que sobresalen del resto del panorama gráfico. Enemigos renderizados, rotaciones, zooms y otras "frivolités" visuales endulzan un juego que pierde parte de su indudable encanto por resultar algo más complicado de lo deseable.*

### RANKING:

Skeleton Warriors

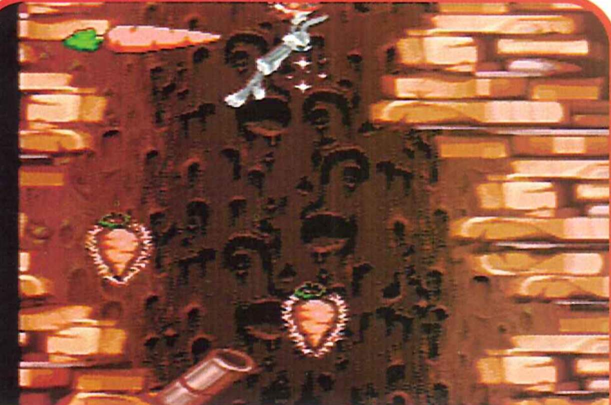
**Three Dirty Dwarves**

# Bugs Bunny in DOUBLE TROUBLE





## ¡Atrapen a ese CONEJO!



*Como buen juego de plataformas «B.B. in Double Trouble» también incluye las ineludibles fases de bonus que, en esta ocasión, consistirán en recoger zanahorias enormes mientras caemos en paracaídas por enormes precipicios.*

Warner - Sega - Plataformas. Un triángulo perfecto que a lo largo de muchos años no ha hecho otra cosa de dar alegrías a los usuarios de consolas de videojuegos.

Esta relación tan fructífera no iba a perderse tan fácilmente como algunos pudieran pensar, así que si el mes pasado ya nos asombramos con la versión Game Gear de este «Bugs Bunny in Double Trouble», ahora tenemos la ocasión de repetir experiencias con la versión 16 bits que acaba de salir el mercado.

Este cartucho tiene como principal protagonista a la mascota más emblemática de la Warner, el Conejo de la Suerte, quien en esta ocasión sufre una pesadilla terrible en la que no faltan ni los científicos locos ni los monstruos que han de complicarle la vida a nuestro amigo hasta la saciedad.

**El problema de este mal sueño** es que parece no tener fin, lo que le lleva a cruzar 10 largos niveles de frenética acción plataformera en los que tendrá que esquivar constantemente el ataque de montones de terroríficos seres.

Un castillo medieval, una plaza de toros, un bosque, el espacio, un palacio de las mil y una noches y varios escenarios más están esperándole con sus laberínticos trazados y sus inevitables saltos imposibles a la espera de que localice la salida que le llevará a enfrentarse con el Boss correspondiente. ¿Tradicional? es posible, pero aburrido, nunca.

En cuanto a sus características técnicas este «B. B in Double Trouble» está preparado para hacer frente a la crítica más encarnizada (nosotros, por ejemplo). Sus gráficos, -sin ser excepcionales-, permiten disfrutar de una ambientación digna de los mejores cartoons de la Warner, lo que unido a una fluida animación del protagonista y a una banda sonora digna dan como resultado un juego que cumple en todos los sentidos.

Otro punto que gustará seguro a los aficionados al género es la completa traducción de los textos, que aunque no son muy numerosos ni tienen una importancia vital, sí que juegan su papel en la historia.

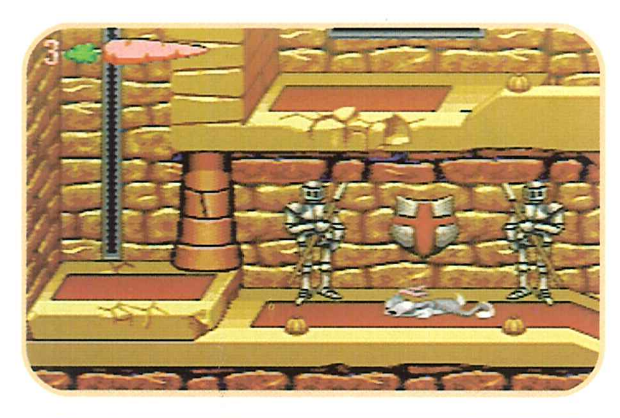
Con todos estos datos ya no tenéis excusa para no acompañar a Bugs en su nueva y divertida aventura plataformera.

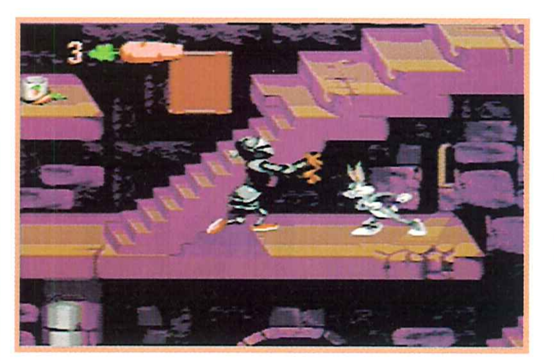
*Roberto Lorente*



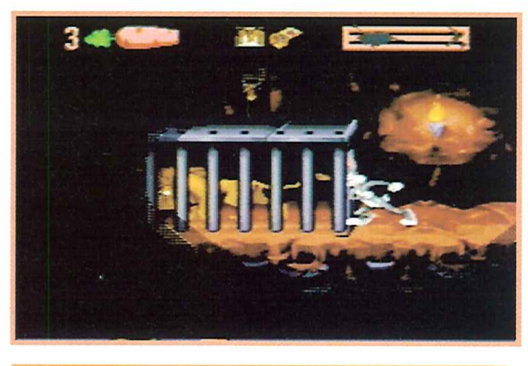

*Como veis, al iniciar cada fase un texto -en castellano-, os explicará en qué consiste vuestro objetivo. En este caso, Bugs deberá saltar al cosmos y enfrentarse a los peligros del espacio sideral.*

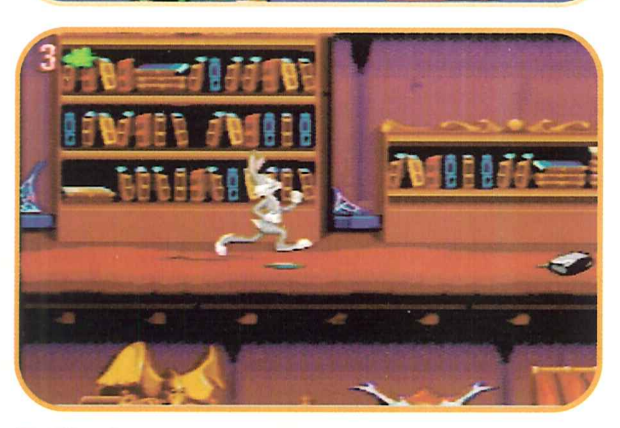
**Sega trae a sus usuarios de MegaDrive un juego que, sin llegar a sorprender por su calidad, conseguirá ganarse a los aficionados a las plataformas.**











***Nada mejor para haceros una idea de lo que os vais a encontrar en este juego que echar un vistazo al pequeño mapa que os ofrecemos correspondiente al palacio oriental. En la imagen podéis comprobar que junto a las plataformas fijas también os esperan soportes móviles, enemigos... es decir, diversión pura.***



| | |
|---|---|
| Consola: | Mega Drive |
| Tipo: | Plataformas |
| Compañía: | Sega |
| Programación: | Probe |
| Nº de jugadores: | 1 Jugador |
| Nº de fases: | 10 |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | 16 Megas |




## Gráficos: 85

*Se han visto cosas más espectaculares en MD, pero los decorados y los movimientos del personaje consiguen meterte de lleno en una película de dibujos animados.*

## Sonido: 82

*Todos los temas tienen un ritmo demasiado parecido, lo que no ocurre con los efectos, que son algo más variados y de mejor calidad.*

## Jugabilidad: 84

*Pese a tener una dificultad media elevada la posibilidad de ajustarla en 3 niveles ayuda a mantener el interés bastante tiempo.*

## Diversión: 85

*Alternar plataformas, laberintos, puzzles y hasta matamarcianos en un mismo cartucho nunca puede resultar aburrido. Menos aún si el protagonista es Bugs Bunny.*

## Valoración: 84

*«B.B. in Double Trouble» supone una vuelta a los orígenes, a esos juegos de plataformas que no hace mucho inundaban la 16 bits de Sega y que últimamente apenas se dejan ver por estos lares.*
*Sin duda en otros tiempos hemos visto juegos de este tipo bastante mejores, pero dada la situación actual hay que valorar, además de su indudable jugabilidad, su buen aspecto gráfico y su considerable atractivo general, el hecho de que mantenga vivo en MegaDrive el espíritu plataformero. Lo cual, ya es bastante.*

## Ranking:

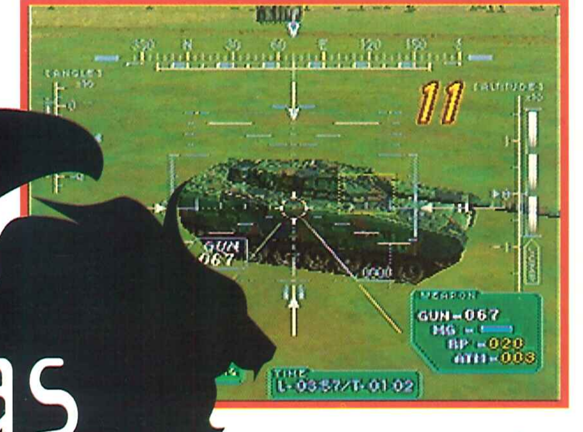
Comix Zone

Tintín en el Tíbet

**Bugs Bunny in...**




# GUNGRIFFON





## Las Fuerzas de Seguridad del Futuro

Parece que algunas compañías empiezan a cogerle el gustillo a esto de la simulación de combate. Este programa se suma a la lista de los «Thunderhawk» o «Krazy Ivan», al poner a disposición del jugador una poderosa máquina bélica,
-en este caso una especie de robot-tanque ultra moderno-, que tiene la misión de limpiar de indeseables algunas zonas en conflicto (Eurasia, según los autores de este argumento).

El formato adoptado en «Gungriffon» se sitúa dentro de la simulación, al ofrecer en pantalla una perspectiva desde el interior de la cabina del robot y en la que aparecen todo tipo de coordenadas, radares e indicadores de daños y armamento, aunque el desarrollo del juego también quiere acercarse descaradamente al arcade, presentado batallas al más puro estilo de los "shoot´em up".

**La mecánica es muy sencilla.** Al comenzar una misión el alto mando explica el objetivo que, con pequeñas variaciones, siempre acaba enfocado a aniquilar al ejército enemigo. Después, tan sólo hay que ponerse a los mandos del súper robot y tratar de cumplir las órdenes. Todo ello, por supuesto, siempre dentro de un límite de tiempo.

El gran mérito de este juego reside en haber alcanzado unas cotas de calidad muy elevadas en todos sus apartados. El manejo del robot, complicado al principio, se convierte después en una delicia, ya que ofrece múltiples posibilidades tanto en la utilización del arsenal como en el movimiento de nuestro vehículo. Precisamente este último es uno de los aspectos más destacables, ya que la velocidad y la suavidad a la que se mueve tanto la máquina protagonista como los enemigos resulta sorprendente.

Por otro lado, aunque las misiones acaben siendo un enfrentamiento directo entre el robot y el ejército enemigo, la inclusión de algunas variables, como la aparición de aliados, los distintos tipos de enemigos (aéreos, terrestres, móviles...) y escenarios (con niebla, nocturnos, dentro de laberínticas ciudades en ruinas...), consiguen que se mantenga el interés y que la acción resulte tan bien llevada que resulta difícil no disfrutar como enanos en cada batalla.

*Manuel del Campo*











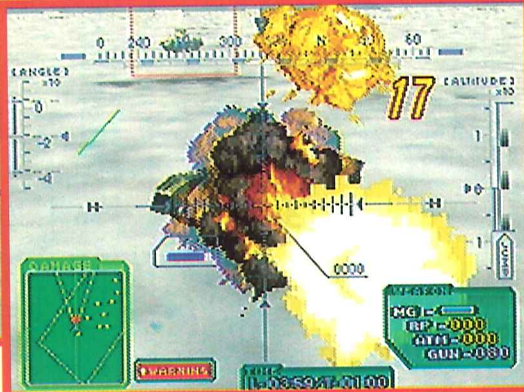



Al comenzar el juego podréis elegir entre cuatro misiones ubicadas en otras tantas zonas de Asia. Habrá que cumplirlas todas para pasar al siguiente nivel.

**Los amantes de los juegos de simulación encontrarán en «Gungriffon» una gran oportunidad de demostrar su habilidad en el combate.**



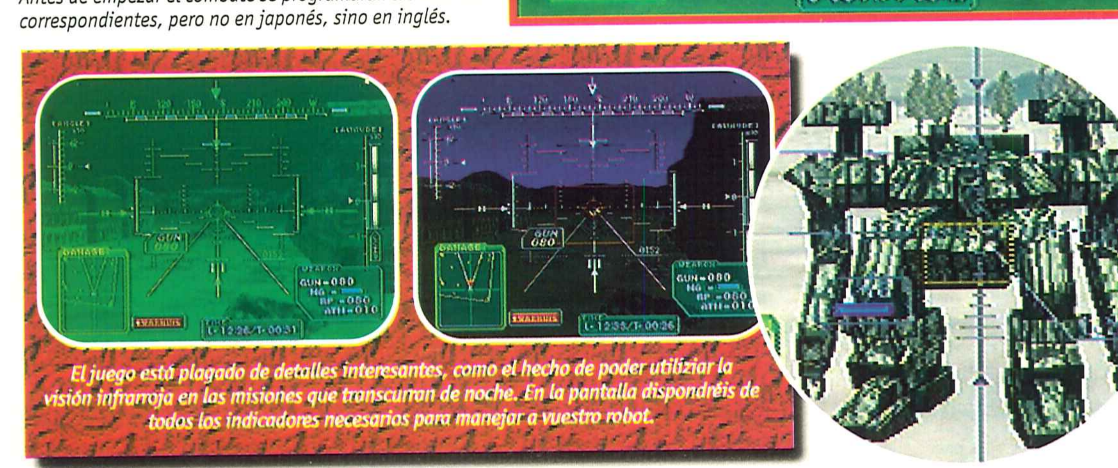

Hasta que no veáis estas palabras en vuestra pantalla no habrá acabado la batalla. Por cierto, este que veis aquí es el robot protagonista, al que maneja el jugador durante el juego.







Antes de empezar el combate se programarán las órdenes correspondientes, pero no en japonés, sino en inglés.



El juego está plagado de detalles interesantes, como el hecho de poder utilizar la visión infrarroja en las misiones que transcurran de noche. En la pantalla dispondréis de todos los indicadores necesarios para manejar a vuestro robot.

| | |
|---|---|
| Consola: | SATURN |
| Tipo: | SIMULACIÓN DE COMBATE |
| Compañía: | GAME ARTS |
| Programación: | TRUEMOTION |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | MISIONES |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | CD ROM |




**GRÁFICOS: 91**
*A pesar de cierto "baile" de polígonos, se presentan muy aparentes y el movimiento resulta impresionante.*

**SONIDO: 89**
*Cumple con creces teniendo en cuenta el tipo de juego. Contundente.*

**JUGABILIDAD: 89**
*Una vez que se domina al robot, resulta tan jugable como cualquier "shoot´em up".*

**DIVERSIÓN: 89**
*Si os gusta la acción bélica y las batallas salvajes, en este juego las encontraréis en su estado más puro.*

**VALORACIÓN: 89**
*«Gungriffon» aterriza en un género ya bastante manido y en el que ni siquiera aporta nada verdaderamente original. Sin embargo, la brillantez con la que se han resuelto todos sus apartados le convierten en un juego muy interesante, sobre todo para aquellos que gusten de los juegos de acción en los que también tiene su parte de importancia la simulación. Es una lástima que el juego se haga algo monótono y que no se hayan planteado unas misiones más complejas y variadas en las que hubieran intervenido más factores. Estaríamos hablando entonces de un juego perfecto en su género. A pesar de ello, un gran título.*

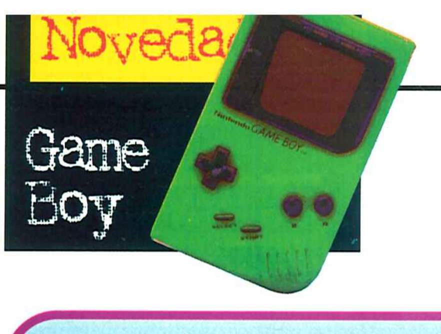
**RANKING:**

**Gungriffon**

Firestorm

Krazy Ivan

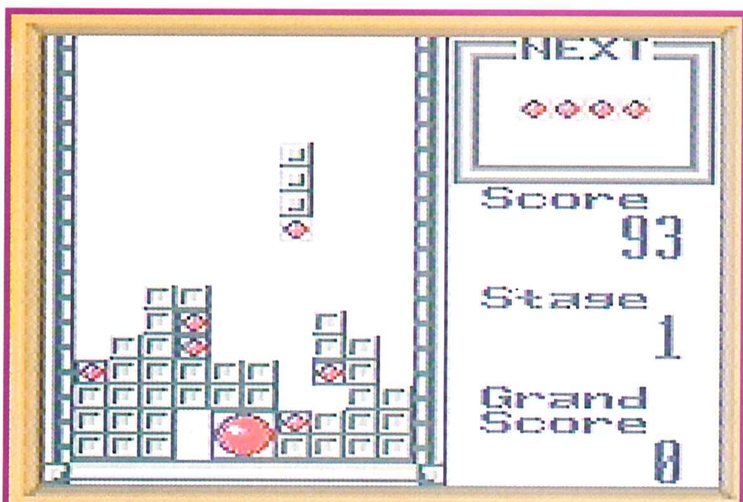
Shellshock

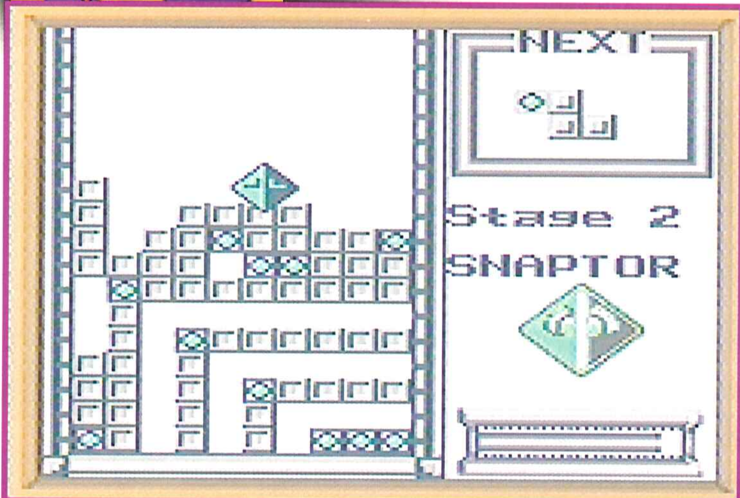




En cualquiera de las modalidades de juegos es posible continuar una vez que hayamos sido derrotados. Además, la mayoría de las veces se nos darán jugosos passwords.




# Vuelve la "Tetrismanía"

Hará unos tres años que apareció en Japón un cartucho recopilatorio para Super Nintendo con el nombre de «Tetris & Bombliss». En aquel cartucho se repartían el espacio el «Tetris» tradicional y una nueva variedad de la locura de Pazthinov que mezclaba bombas y extrañas figuras con el cuadriculado y obsesivo esquema de formar línea tras línea.

Aquel cartucho no llegó a salir en España, pero ahora los usuarios de Game Boy van a tener ocasión de probar el encanto de las bombas "tétricas" en una versión muy especial de aquel «Bombliss» llamada «Tetris Blast».

**La idea de «Tetris Blast»** es un pelín más complicada que la del «Tetris» tradicional, ya que no sólo se nos pide completar líneas horizontales, sino que además es obligado intercalar bombas para lograr que exploten. Veréis, todas las piezas tienen al menos una bomba en los bloques que las forman. Si al completar una línea hay bombas, éstas estallarán haciendo volar tres bloques a derecha e izquierda. Si por el contrario en la línea no hay ninguna bomba, no se producirá explosión y por lo tanto la línea no desaparecerá. Juntando cuatro bombas en un bloque cuadrado formaremos una megabomba que al explotar destruirá los cuatro bloques que estén a su derecha, izquierda, arriba y abajo. Si la onda expansiva pilla a otra bomba en su camino, ésta última también explotará, provocando una reacción en cadena.

**Hay tres modos de juego** y la opción para dos jugadores con Link Cable. Los modos de juego para un sólo jugador son: Training, Contest y Fight. El Training es un simple entrenamiento. El Contest nos propone pantallas con un disposición de fichas inicial bastante extraña y que nosotros debemos intentar eliminar antes de que caiga un máximo de 100 piezas. Por último, el modo Fight nos lleva a luchar contra pequeños monstruitos que hacen lo imposible por fastidiar, robándonos piezas de la pantalla, añadiendo lineas o comiéndose bombas.

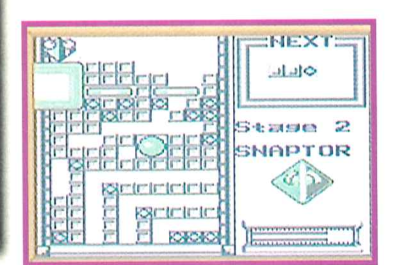
Todo esto te ofrece, sin duda, una excelente oportunidad para revivir la "tetrismanía".

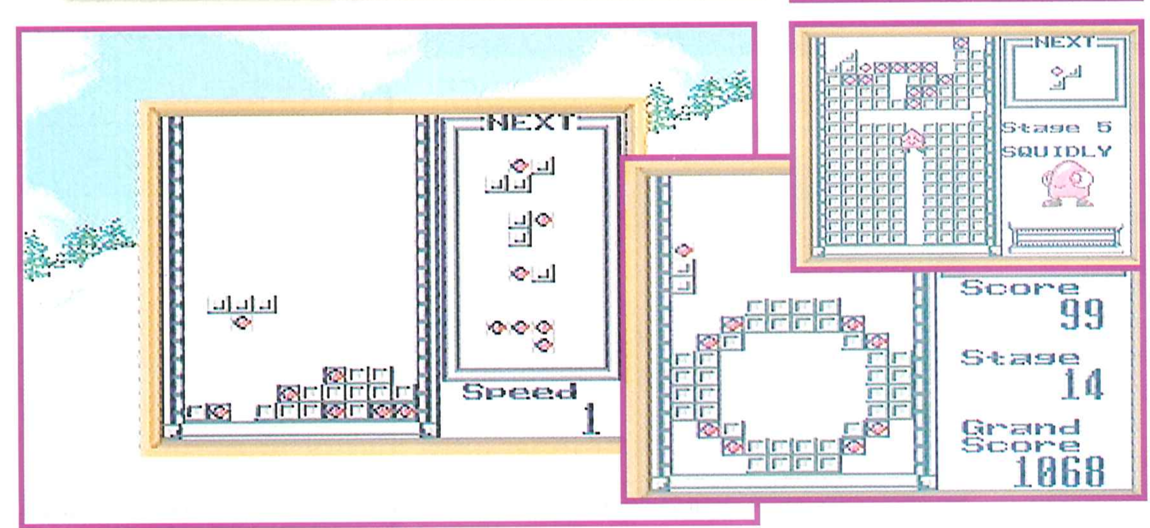
*Sonia Herránz*

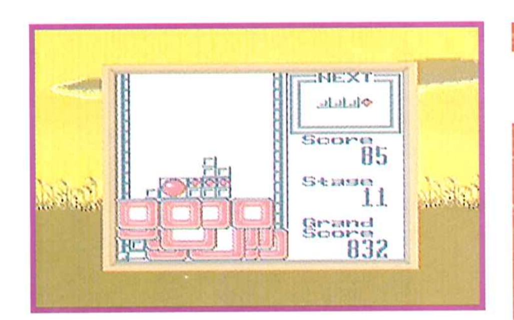
# Algo más que fichas

*En el modo combate tendremos que luchar contra unos personajillos que nos complicarán la vida a base de comer bombas, subir líneas, tirar piezas...*

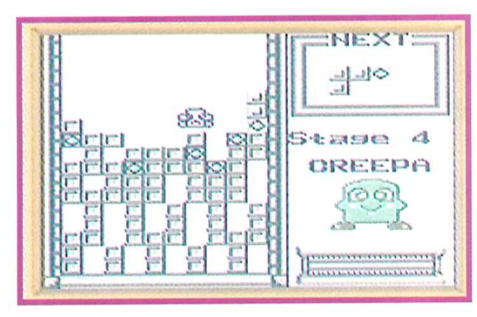
## El espíritu de «Tetris» regresa a Gane Boy con un juego que hará las delicias de los aficionados a los retos mentales.




*Lo más rápido y eficaz para librarnos del mayor número posible de líneas es intentar unir la explosión de tantas bombas y megabombas como sea posible. El resultado puede tan espectacular como efectivo.*




*Lo más positivo de este «Tetris Blast» es haber cogido la vieja y adictiva mecánica de «Tetris», añadiéndole los suficientes elementos y alicientes para parecer un juego nuevo, incluso para los fanáticos del original.*

# ¡Esto es la bomba!

*A parte de algún diseño nuevo, las piezas de este puzzle tendrán la peculiaridad de contener bombas para formar megabombas y lograr una reacción en cadena.*



| | |
|---|---|
| Consola: | GAME BOY |
| Tipo: | PUZZLE |
| Compañía: | NINTENDO |
| Programación: | NINTENDO |
| Nº de jugadores: | 1 ó 2 |
| Nº de fases: | VARIABLES |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | 2 MEGAS |




**GRÁFICOS: 75**

*Muy simples, pero siempre correctos y muy nítidos. En Super Game Boy se puede disfrutar de tres marcos distintos.*

**SONIDO: 75**

*Cuenta con melodías simpaticonas y pegadizas y unos correctos efectos sonoros en la línea de simplicidad de los puzzles.*

**JUGABILIDAD: 90**

*Simple de jugar aunque un poco más complicado a la hora de aprender cómo se van a comportar las diferentes bombas, matiz que le hace aún más interesante.*

**DIVERSIÓN: 90**

*Si «Tetris» era divertido, ¿por qué no habría de serlo este juego, si tiene aún más detalles?*

**VALORACIÓN: 90**

*Los puzzles son uno de los géneros más fáciles de jugar y más absorbentes que existen. Su éxito no se basa en complicados sistemas de juego que se caractericen precisamente por la variedad, sino que suponen un reto tal que incitan al jugador a jugar una y otra vez repitiendo prácticamente las mismas acciones. Eso es lo que se llama adicción.*
*En este sentido «Tetris Blast» es adictivo como el que más y tiene suficientes opciones como para hacerse aún más variado y duradero que su mítico antecesor.*
*Si te gustó «Tetris» y te apetece buscarle un sustituto, éste no está nada mal.*

**RANKING:**

**Tetris Blast**

Dr Mario

Tetris 2



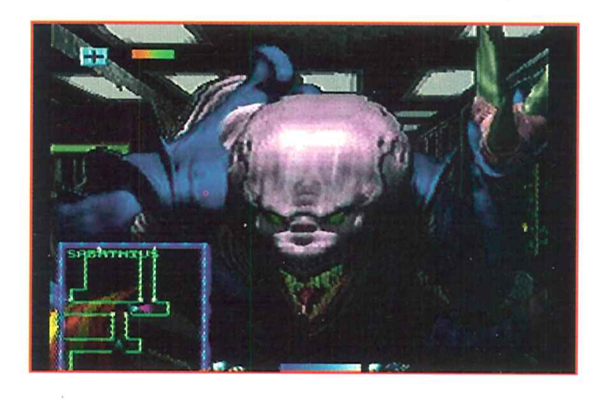
# SPACE HULK

## Como jugar al Doom y no morir en el intento



El tétrico interior de una nave alienígena servirá de escenario a este juego que mezcla la estrategia con la acción. El mapa de parte inferior impedirá que nos perdamos.

Descuidarse unos segundos será tiempo suficiente para tener encima a un tipo tan atractivo como el de la imagen inferior. Una dosis de plomo mantendrá a distancia al marciano más agresivo.



Como jefes de un regimiento de "Terminators" nuestra misión en este juego de E.A. es introducirnos en una nave alienígena repleta de "Robagenes" (unos bichos bastante repulsivos de hábitos homicidas) y eliminar cualquier cosa que se mueva. Para ejecutar estas órdenes tan sencillas tendremos que desplegar con cuidado a todos los componentes del equipo por los laberínticos pasillos de la nave pudiendo, si así lo deseamos, "meternos en la piel" de cualquiera de ellos para vivir en persona un combate épico. En este cometido gozaremos de una vista subjetiva tipo «Doom» que nos proporcionará toda la información necesaria para luchar mientras que la parte táctica del asunto (básicamente decir a cada cual lo que tiene que ir haciendo a base de órdenes simples como "Desplazarse a...", "Disparar", "Seguir a...", etc.) la tendremos que resolver sobre un detallado mapa de la zona.

Este es a grandes rasgos el reto, aunque para ser exactos deberíamos decir que el reto es hacer todo lo anterior y no acabar en un sanatorio tratándonos los nervios. ¿Por qué? Pues porque en pleno fragor de la batalla apenas hay tiempo de, por un lado disparar todo el rato y por otro colocar con un poco de intención al resto de soldados. Para colmo de males se tarda más en cargar una de las 60 misiones del juego que en perder la única vida existente y eso desespera a cualquiera. Recomendado únicamente para gente con nervios de acero y gusto por las emociones más fuertes.




# 3D Lemmings



¡¡Al rescate!!



Si por algo se han hecho famosos los Lemmings ha sido por saber dejar siempre las complicaciones a un lado. ¡LO SIMPLE ES BELLO! era su lema y hasta ahora estaba claro que quien se ponía frente a este juego lo único que quería era retorcer sus neuronas en busca de la salida a la fase. Pues bien, «3D Lemmings» añade a la complicada tarea de salvar a estos personajillos de instinto suicida un entorno en tres dimensiones muy resultón pero que requiere de una atención extrema para enterarse de algo. El control tampoco es que se haya salvado de esta fiebre "embrolladora" y al final lo que nos queda es un producto original, curioso, distinto, etc. pero limitado a un grupo muy pequeño de incondicionales.

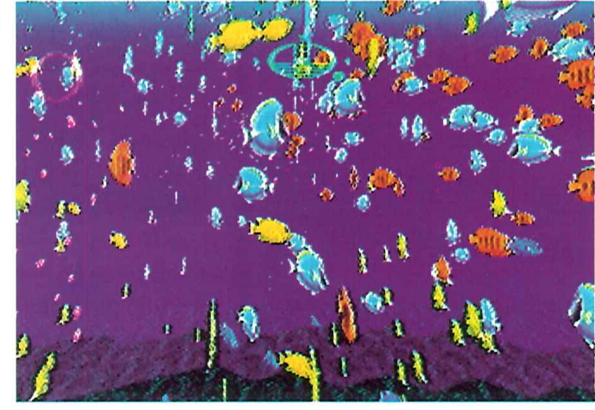


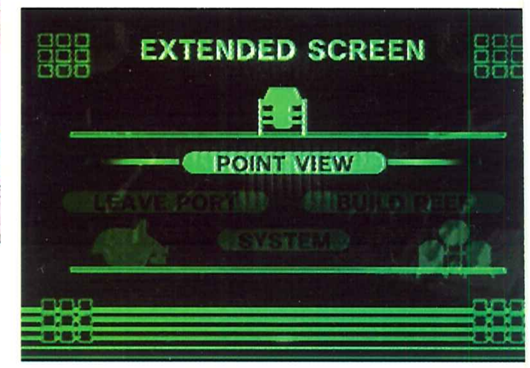



# AQUANAUTS HOLLYDAY

## La mar de relajante








Olvidaos de cualquier cosa que se os venga a la mente al hablar de videojuegos.

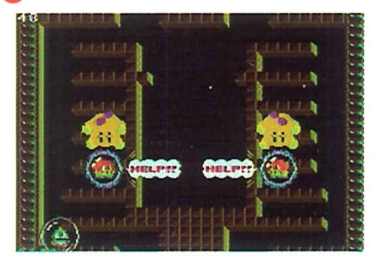
«Aquanauts Hollyday» va a trastocar cualquier idea preconcebida que tengáis en esto de la diversión electrónica porque en él no hay puntos ni tiempo ni un final claro. No hay princesas que rescatar ni malos que derrotar. Por no haber no hay ni vidas extras. Este juego programado por Artdink lo que nos propone es simplemente vivir en el fondo marino y crear un arrecife lleno de vida.

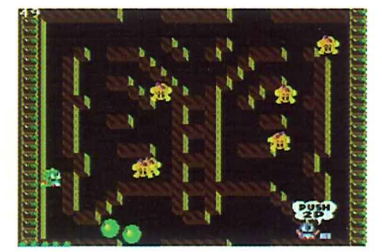
Un pequeño sumergible nos servirá de medio de transporte para recorrer el vasto terreno inexplorado que se oculta bajo las olas de la superficie. Localizar todas las especies animales posibles y lograr una cierta comunicación con ellas serán la primera parte de nuestro trabajo que concluirá cuando construyamos un arrecife y todos esos "bichitos" se muden a vivir allí.

La propuesta es tan original que merece un aplauso por nuestra parte pero de ahí a pensar en unas ventas millonarias... Se lo recomendamos especialmente a los ejecutivos agresivos con problemas de stress. Se van a quedar la mar de relajados...

*Con «Aquanauts Hollyday» llega la diversión más relajada. Se acabó por fin eso de ir pegando tiros por ahí, la moda ahora es cuidar peces.*



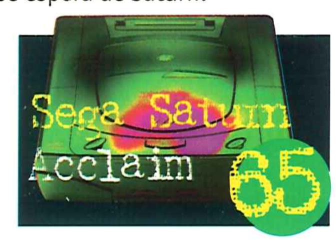


# Bubble Bobble

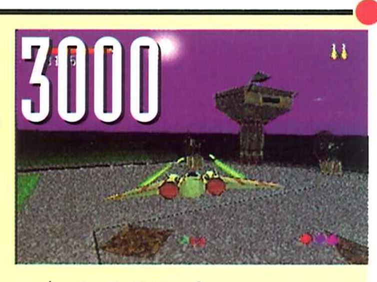
## Demasiado clásico



«Bubble Bobble» vuelve a las consolas sin cambiar ni un sólo pixel de su aspecto habitual. Este juego, quizá el más tradicional de los tradicionales plataformas, no ha querido dejar escapar la posibilidad de probar fortuna en Saturn mostrando iguales posibilidades de diversión que en sus orígenes y, esto es lo malo, luciendo el mismo desangelado aspecto gráfico. «Bubble Bobble» no es un juego que en ningún caso precise un soporte como el CD, ni la capacidad de una 32 bits, su simpaticón desarrollo le hacen una opción entrañable para los nostálgicos, pero nunca un producto de la categoría que se espera de Saturn.




# STARFIGHTER 3000





## A 3.000 disparos por segundo

Si no estáis dispuestos a tragaros complicadas definiciones "cuasi técnicas" y queréis saber exactamente lo que os espera tras el nombre «Starfighter 3000» quedaos con que se trata simplemente de un arcade de naves en 3D. Poco más o menos lo mismo que un «Afterburner» pero lleno de polígonos y con las fases ligeramente estructuradas sobre misioncillas bastante similares entre sí. Por supuesto no hay comparación posible en gráficos, pero a grandes rasgos y obviando la extrema suavidad de los desplazamientos de la nave, ambos juegos tiene bastante que ver. Se le echa en falta eso si un poco más de velocidad en la generación de polígonos y más variedad en escenarios y situaciones pero «Starfighter 3000» no deja de ser una opción más para los aficionados a esto de disparar sin tregua. No hay que engañarse pensando que se trata de un gran juego pero al menos entretiene.



# BURNING ROAD







## Discreto y cumplidor




«Burning Road» equivale en PlayStyation, tanto por aspecto como por opciones, lo mismo que «Daytona USA» fue para Saturn en sus comienzos.

Como juego de carreras da la impresión de estar más que superado por sus adversarios pero esto no impide que su sobria realización técnica y su indudable jugabilidad (como cualquier juegos de carreras por otra parte) le hagan merecedor de un huequecito en la memoria de la gente. No esperéis encontrar nada revolucionario (a excepción de bólidos 4x4 como participantes) en este compacto. Sus virtudes van más dirigidas a ofrecer lo de siempre de la mejor forma posible y sin demasiadas aspiraciones. Y esto es lo que debe tener en cuenta el comprador potencial.

# GALAXIAN 3

## Disparos clásicos





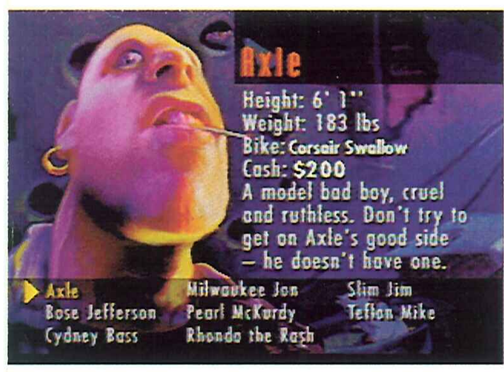

El famoso matamarcianos «Galaxian» de Namco regresa del Olimpo de los mitos aunque, para estar a tono con los tiempos que corren, se apunta a toda prisa a la moda poligonal invitándonos a disparar contra las hordas invasoras desde nuestro puesto de artilleros en una nave de combate. Una simple mira que desplazamos con el pad se encarga de recordarnos que todas las secuencias que muestra la pantalla no están sacadas de una película de ciencia-ficción y que hay que esforzarse en acertar sobre los diminutos



blancos enemigos. Hay que dejar claro eso si, que en ningún momento podemos modificar el rumbo que llevamos y que hemos de asistir impasibles al paseo espacial tipo «Starblade». Nos queda al menos el consuelo de poder avisar a 3 amigos más y darle todos juntos su merecido a esos malditos marcianos.

# ROAD RASH

## Motos en la cresta de la ola







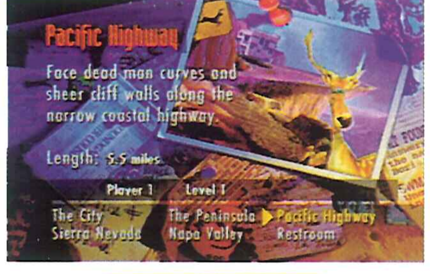
Las carreras de motos más salvajes del universo consolero prosiguen con su intento de colonizar todos los soporte existentes. El turno es ahora para Saturn y por lo que hemos podido ver las novedades brillan por su ausencia.

¿Esto es bueno o malo? Pues ni una cosa ni la otra. Al que le guste esta fórmula tan repetida por Electronic Arts seguro que disfruta como loco y le saca jugo hasta a las secuencias de video que hay al acabar las carreras. A quien esto le parezca soso no va a encontrar ningún otro aliciente que le haga cambiar de idea por muchos circuitos, motos y rivales que le pongan delante. Que conste que razón no les falta en nuestra opinión a estos últimos ya que por mucho que se maquille el juego con gráficos digitalizados, esencialmente no hay mucha diferencia (salvando las lógicas distancias en número de bits) entre este «Road Rash» y algunos de los vistos en Mega Drive hace años.

Pese a todo esto que os contamos parece indiscutible que un título que se mantiene en primera línea tanto tiempo debe contar con muchos atractivos y la jugabilidad en «Road Rash» es uno de ellos.

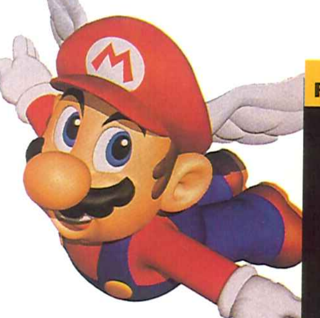



*Ganar carreras a toda costa sigue siendo tan divertido como siempre y Electronic Arts se ha encargado ahora de que los usuarios de Saturn puedan comprobarlo por ellos mismos.*

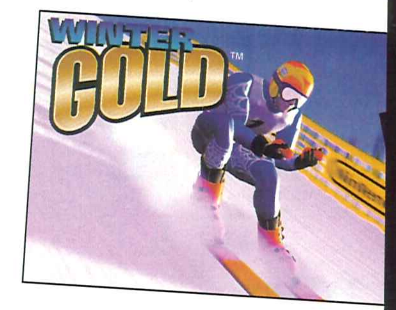





# Tenemos tantas cosas nuevas en este número...



**Super Mario64** y **Pilotwings** ocupan nuestro Dossier. Descubrimos cómo serán los dos primeros juegos para la nueva máquina de Nintendo.

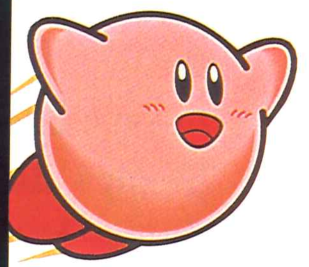



Anticipamos **Winter Gold**, la nueva maravilla con FX para la Super que hará que el próximo invierno sea poligonal.

En portada, todo un bombazo: **Street Fighter Alpha 2**. El rey de la lucha vuelve a los 16 bits con más fuerza que nunca, y Nintendo Acción te lo cuenta con las mejores imágenes.




Te lo contamos todo sobre **El Puño de la Estrella del Norte**, un clásico del manga que ya está en vídeo.



Regalamos **50 cartuchos de Kirby´s Blockball**. Y te ofrecemos una completa guía para su nuevo juego.




Conoce **Tetris Attack** el nuevo puzzle que amenaza con convertir en adictos a todos los jugones de la Super.

# ... que como no corras a por él se te van a escapaaaaar...



# Listas de éxitos

## Mega Drive

**Bugs Bunny in Double Trouble.** Las cosas empiezan a calentarse en la 16 bits de Sega gracias a personajes del calibre de Pocahontas y Bugs Bunny que ejercen de cabeza de lanza.



**1 - (R) - Toy Story**
**2 - (R) - Tintín en el Tíbet**
**3 - (R) - Mortal Kombat 3**
4- (R) - Olympic Summer Games
**5- (N) - Bugs Bunny**
6- (5) - EarthWorm Jim 2
7- (R) - Light Crusader
8- (R) - Worms
9- (6) - FIFA Soccer 96
**10- (N) - Pocahontas**

## Game Gear

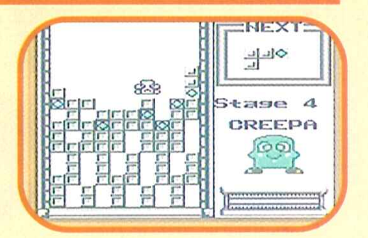
**Baku Baku.** Ya lo dice el refrán: "Días de mucho..." No es que las dos novedades del mes pasado fueran mucho, pero menos es lo de este mes, en el que tenemos que conformarno con ver como «Baku Baku» remonta puestos.




**1 - (R) - Power Rangers 2**
**2 - (5) - Baku Baku**
**3 - (R) - Bugs Bunny in D.T.**
4 - (3) - Return of the Jedi
5 - (4) - Sonic Labyrinth

## Game Boy

**Tetris Blast.** Nada mejor que completar la oferta olímpica de la tele con este divertido cartucho también olímpico. Y es que nuestras Game Boy este mes no están para muchas novedades.




**1 - (R) - Toshinden**
**2 - (4) - Kirby´s BlockBall**
**3 - (N) - Tetris Blast**
4 - (2) - Tintín en el Tíbet
5 - (3) - Olympic Summer G.

## PlayStation

**F-1.** No hay nada que pueda frenar el avance de este magistral simulador hasta los puesto de cabeza de nuestra lista. ¿Cuánto tardarán en doblegarse «Ridge Racer Revolution» y «Toshinden 2»?




**1 - (R) - Ridge Racer Revolution**
**2 - (R) - Toshinden 2**
**3 - (N) - F-1**
4 - (3) - Alien Trilogy
**5 - (N) - Time Commando**
6 - (4) - Fade to Black
7 - (R) - Olympic Games
8 - (5) - Olympic Soccer
**9 - (N) - Pete Sampras Tennis**
10 - (6) - Street Fighter Alpha
11 - (8) - Resident Evil
**12 - (N) - TRack & Field**
13 - (9) - Chronicles of the Sword
14 - (10)- Adidas Power Soccer
**15 - (N) - Bust A Move 2**

# Super Ninte



**Los Pitufos 2.** Mientras el rol sigue dominando nuestras listas, «los Pitufos 2» entran con cautela luchando con «Worms» por ascender hacia los, por ahora inalcanzables, primeros puestos.

1 - (R) - **Secret of Evermore**
2 - (2) - **Toy Story**
3 - (4) - **Yoshi´s Island**
4 - (R) - Olympic Summer Games
5 - (R) - Doom
6 - (9) - Kirby´s Dream Course
7 - (8) - Worms
8 - (N) - **Los Pitufos 2**
9 - (6) - Killer Instinct
10 - (R) - MegaMan X3

# Mega CD

1 - (R) - **Eternal Champions CD**
2 - (R) - **Jurassic Park CD**
3 - (R) - **Fatal Fury Special**
4 - (R) - Shining Force CD
5 - (R) - EarthWorm Jim CD

# MD 32X

1- (R) - **Virtua Fighter**
2- (3) - **Doom**
3- (2) - **Virtua Racing Deluxe**
4 - (5) - Star Wars Arcade
5 - (4) - Primal Rage

# Sega Saturn

**NiGHTS.** Las pretensiones de este singular personaje y su no menos extraño juego son claras: atacar a los favoritos directamente y cara a cara. Esta nueva creación de Yuji Naka puede alzarse con el primer puesto en cualquier momento sin dejar que otras novedades como «Story of Thor» o «NBA Action» lleguen a inquietarle. Por algo será.



1 - (R) - **Sega Rally**
2 - (3) - **Wipeout**
3 - (N) - **NiGHTS**
4 - (2) - Panzer Dragoon 2
5 - (4) - Virtua Fighter 2
6 - (8) - Mundo Disco
7 - (N) - **NBA Action**
8 - (10) - Athelete Kings
9 - (5) - Euro 96
10 - (N) - **Story of Thor 2**
11 - (7) - Ultimate Mortal Kombat 3
12 - (6) - Olympic Soccer
13 - (9) - Olympic Games
14 - (12) - Virtua Cop
15 - (N) - **Gun Griffon**

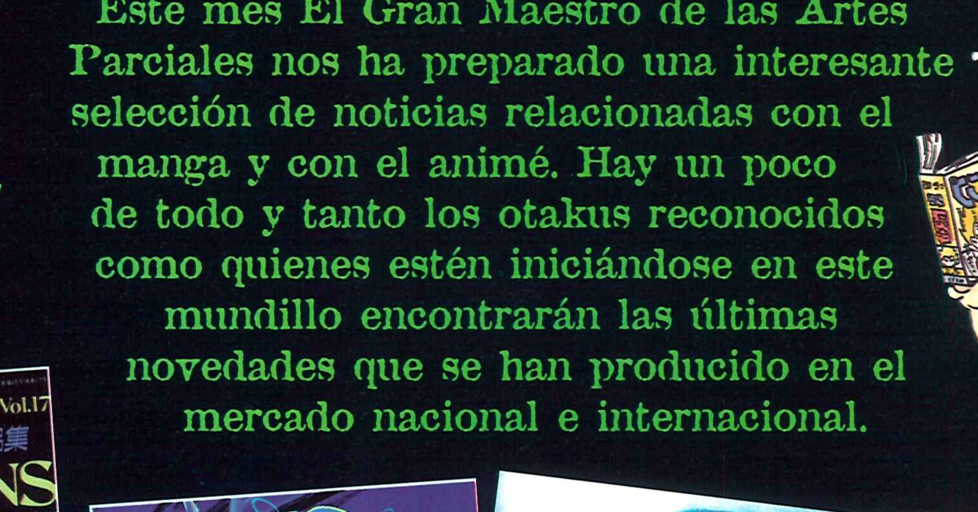
# Neo Geo CD




**King of Fighters 95.** Se preparan importantes lanzamientos para la consola de SNK, pero de momento no aparece ningún título que sumarse a la lucha.

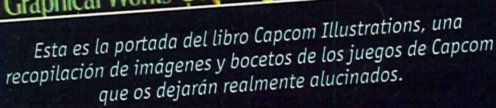
1 - (R) - **King of Fighters 95**
2 - (R) - **Fatal Fury Real Bout**
3 - (R) - **Samurai Shodown 3**
4 - (R) - Fatal Fury 3
5 - (R) - Aero Fighters 3



Este mes El Gran Maestro de las Artes Parciales nos ha preparado una interesante selección de noticias relacionadas con el manga y con el animé. Hay un poco de todo y tanto los otakus reconocidos como quienes estén iniciándose en este mundillo encontrarán las últimas novedades que se han producido en el mercado nacional e internacional.



Esta es la portada del libro Capcom Illustrations, una recopilación de imágenes y bocetos de los juegos de Capcom que os dejarán realmente alucinados.



# CAPCOM ILLUSTRATIONS
## Un lujo asiático

He aquí uno de los libros de ilustraciones más esperados por los otakus del manga y los videojuegos. **Capcom Illustrations** es un magnífico libro recopilatorio que incluye bocetos e imágenes a página completa de los más famosos videojuegos de Capcom. Podemos encontrar ilustraciones de **«Final Fight», «Vampire Hunter», «Powered Gear», «Ciberbots», «Alien Vs. Predator», «Street Fighter»** (desde su primera versión hasta «S.F. Alpha») y varios juegos no tan populares pero con imágenes igualmente espectaculares. Tiene un total de **160 páginas** (128 a color y 32 en B/N) y su precio ronda las 4.700 pesetas (en Japón cuesta 2000 yens, pero ya sabéis en lo que se transforman estos productos al cambio...)

Podréis encontrarlo en tiendas especializadas en mangas de importación y os aseguro que es uno de los mejores y más completos libros de ilustraciones que jamás he visto. Realmente, merece la pena.





En el libro no sólo encontraréis grandes ilustraciones, sino también algunos interesantes bocetos de los diseños de los personajes más emblemáticos de la compañía nipona.

# MANGAS DE OCASIÓN
## Los precios se hacen más asequibles




Parece ser que el nivel de ventas de manga ha descendido con respecto al de el pasado año. Salvo **"Dragon Ball", "Ranma" y "Bastard!!",** (no hay quien pueda con ellos), el resto de títulos han empezado a sufrir un pequeño bajón. Y en cierto modo no es nada extraño si tenemos en cuenta el alto precio de los mismos.

Pero, afortunadamente, esta situación puede cambiar en algo pues recientemente se ha implantado un nuevo tipo de manga traído directamente de las tiendas japonesas: **el manga de ocasión.**

Los mangas de ocasión pertenecen a librerías que tratan con artículos de segunda mano y reservas de stock atrasado, que salen a precios de risa cuando son comprados en grandes cantidades. Cada tomo se conserva estupendamente al estar introducido en una funda hermética de plástico y teniendo en cuenta que el lector de manga japonés tiene una gran consideración con los tomos que luego va a revender, **el estado de los mismos es perfecto.**

En **Francia** llevan vendiendo estos mangas desde hace un año y ya es un sistema completamente instalado. En **España** se están dando los primeros pasos y en el pasado **Salón del Cómic** la cadena de tiendas **Hondouraku** ofreció esta posibilidad a los otakus. Los precios de estos mangas se sitúan entre las **200 y las 1500** pesetas (cuando normalmente rondan las 800/2500). Una opción interesante.




# ADVANCE COMICS
## Se pasa al manga

**Advance Comics** es el nombre de una **publicación-catálogo** que desde algunos años se sirve a las tiendas más importantes de cómic de todo el mundo. Su origen está en **USA** y entre sus páginas se podían encontrar los títulos de cómic más destacados del mercado americano, inglés e incluso algo del español (el Víbora, Kiss Comics, etc). Y digo que se podían encontrar porque recientemente han roto contrato con **Marvel** y **D.C.**, los dos sellos de cómic más importantes de la industria americana.

Para suplantar la pérdida de estas editoriales, Advance Comics ha pactado con **las principales compañías de manga japonés.** De este modo, entre sus páginas podemos encontrar ahora **los más famosos títulos de manga en edición original** (Dragon Ball, Bastard!!, Ranma 1/2...), así como los que se van publicando en inglés. También venden **las películas de animé que se editan en los USA y maquetas de personajes del manga.**

Tratad de conseguir este catálogo en vuestra tienda de manga habitual. Os lo recomiendo fervientemente porque casi todas las páginas que anuncian mangas tienen imágenes a color y comentarios (para los cuales deberéis aprender algo de inglés, que nunca viene mal). Además no es muy caro. Sólo hay dos inconvenientes. El primero es que hay que hacer los pedidos muy rápido porque el catálogo sale mensualmente y cambian los productos. El segundo es que los pedidos tardan en llegar unos tres meses. También podéis optar por no comprar nada y coleccionar el catálogo (que está "mu chulo").




# 2° SALON DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO
## Ya queda menos...

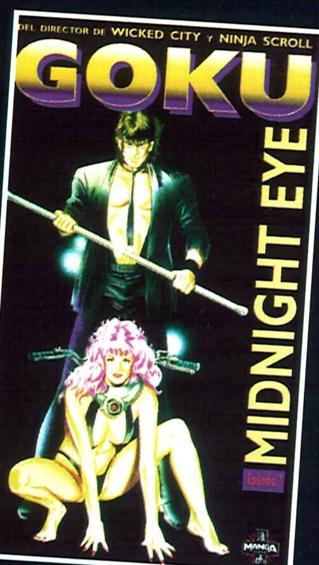
**FICOMIC**, la empresa encargada de organizar el famoso Salón del Cómic, ha puesto fecha ya al **"2° Salón del Manga, el Anime y el Videojuego"**. El evento se celebrará los días **11 al 13 de Octubre** y tendrá lugar, como siempre, en la **Estación de Francia** (Barcelona).

Ya sabeis: ¡a gastar menos durante el verano y a ahorrar pelas para el salón, que no sólo traerá lo más reciente del manga y el anime sino también todo lo referente a videojuegos!. Quedáis avisados.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

# NOVEDADES EN ANIME
## Lanzamientos Manga Video




Estos han sido los lanzamientos de este último trimestre en el campo del animé efectuados por parte de Manga Vídeo.

● MIDNIGHT EYE GOKU: De Buichi Terasawa (ver número anterior de Hobby Consolas). La trama se sitúa en el año 2014 cuando el mundo se enfrenta a una cadena de asesinatos en serie. Goku Furinji es un detective privado al que le implantan un ordenador en el cerebro que le permite conectarse con todas las bases de datos del mundo. Con ésta y otras habilidades, intentará acabar con los terroristas a cualquier precio. Han aparecido dos entregas, la primera en el mes de Mayo y la segunda en Junio.

● YUYU HAKUSHO -Los invasores del Infierno-: Por fin podemos disfrutar de las aventuras de Yu Yu Hakusho (manga y animé de gran éxito en Japón). Posiblemente esta sea la serie que pueda sustituir en nuestro país al mismísimo Songokuh, aunque la pena es que sólo nos ofrezcan el film, porque la serie de TV es bastante mejor. Está a la venta desde el mes de Junio.

● 8 MAN AFTER: Tiempo atrás la ciudad de Japón era protegida de los criminales por un policía-androide con súper poderes llamado 8 Man que ahora parece haber desaparecido sin dejar rastro. Aprovechando la ocasión, los más peligrosos criminales salen de su escondite causando estragos allá donde pisan. No, no es una copia de Robocop. De hecho, Robocop se realizó bastantes años después de la correspondiente versión manga de este título. Algunos reconocerán al protagonista de esta historia, ya que 8 Man cuenta con un juego para NeoGeo. El film salió a la venta en nuestro país el mes de Julio.



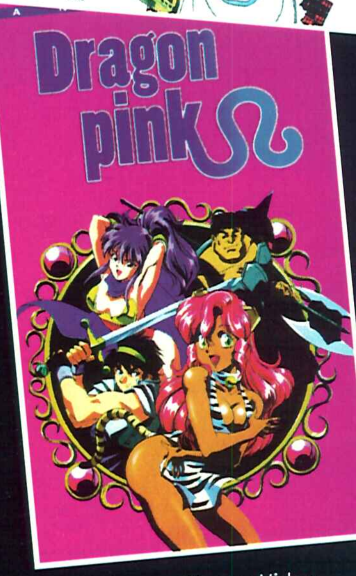




● U-JIN BRAND: He aquí el primer título de un nuevo sello de Manga Video llamado "AnimeX" bajo el cual editarán únicamente animé erótico. "U-Jin Brand" es un film que contiene tres relatos cortos basados en mangas del popular dibujante U-Jin. Especial para salidillos. Se vende desde Junio.

● NEW ANGEL: Esta cinta, volumen 2 de "AnimeX", contiene los tres primeros OVAs basados en el más famoso título de U-Jin: "Angel" (recordemos que es publicada su versión manga en nuestro país por Norma Editorial). Si se busca animé erótico, ésto es de lo mejor que podemos encontrar. Salió a la venta en Julio.

● DRAGON PINK: Desde este mes de Agosto tenemos la tercera entrega de "AnimeX". "Dragon Pink" está basado en un manga de igual título dibujado por un tal Itoyoko para "Fujimi Comics". Es curioso el éxito que la versión animé ha obtenido entre el público español, ya que en Japón no pasa de ser de lo más corriente. Pues bueno.




Y hasta aquí llegan los últimos títulos ofrecidos por Manga Video. Ya sé que son pocos para algo más de tres meses. Si viéseis cómo está la publicación de animé en Francia... ¡¡¡Publican cerca de 20 títulos de animé mensuales!!! Claro que allí hay varias editoriales. A ver si algún día...

*Matta Raigetsu!!!*

*Por El Gran Maestro de las Artes Parciales*

# Los chicos buenos jamás se comprarían esta revista

AÑO XII · TERCERA ÉPOCA · Número 20
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
Micro manía
¡¡Exclusiva!! REPORTAJE
Blade
El secreto mejor guardado del soft español
Ripper
Todas las pistas para descubrir al asesino
Dungeon Keeper
Los chicos malos del rol
HOBBY PRESS

Porque ha llegado la hora de divertirse, de hacer travesuras, de pasárselo bien.

Ha llegado la hora de ser malos.

Ha llegado la hora de convertirse en el DUNGEON KEEPER, con todo lo que hay que saber sobre el juego más esperado de BULLFROG.

Además, te contamos en un REPORTAJE en rigurosa EXCLUSIVA, todo sobre el JUEGO ESPAÑOL que está asombrando al mundo: BLADE.
Te descubrimos la última hora de los nuevos títulos de SYNTHETIC DIMENSIONS; te damos la SOLUCIÓN COMPLETA de una de las aventuras más espectaculares del momento, RIPPER; te ofrecemos los TRUCOS más jugosos, las PREVIEWS más interesantes, las SECCIONES más apasionantes...
Y es que, ya se sabe. Los chicos buenos van al cielo, pero los chicos malos van donde quieren... a comprar su MICROMANÍA.

HOBBY PRESS 15 años

Micromanía PC CD-ROM
Teclear MENU para poner en marcha el CD. Autoejecutable con Windows 95.
Este CD ROM se incluye conjunta e inseparablemente con MICROMANÍA 20.
DEMOS JUGABLES PC: TIME COMMANDO, SHATTERED STEEL, PRAY FOR DEATH, MEGA RACE 2, CLOSE COMBAT, TOTAL MANIA, KICK OFF 96
THE PERFECT GENERAL 2, TRANSPORT TYCOON DELUXE, BATTLEGROUND ARDENNES, BATTLEGROUND GETTYSBURG, COMMAND & CONQUER, ALLIED GENERAL, STEEL PANTHERS, SIM CITY 2000, WARCRAFT, WARCRAFT II, SIM ISLE, THEME PARK, BALDIES
ESPECIAL ESTRATEGIA: FANTASY GENERAL, PANZER GENERAL

## y además...


CD ROM con DEMOS de PRAY FOR DEATH, MEGA RACE 2, KICK OFF 96, TIME COMMANDO y un especial de los mejores JUEGOS DE ESTRATEGIA del momento.




Volumen número 5 de la COLECCIÓN MICROMANÍA. Este número, ESTRATEGIA y ROL.

**Micromanía. Sólo para adictos**

*Posiblemente, mientras vosotros leéis estas páginas el bueno de Yen esté disfrutando de sus merecidas vacaciones en alguna playa mediterránea. Pero no os preocupéis, el mes próximo estará como siempre al pie del cañón dispuesto a contestar vuestras pereguntas, que habréis de enviar a:*

*HOBBY PRESS*
*HOBBY CONSOLAS*
*C/De los Ciruelos N.4*
*28700 S.S. De los Reyes*
*(Madrid)*
*TELEFONO ROJO.*

## Cosillas sobre MegaDrive

Hola Yen, me gustaría que me respondieses a unas cuantas cuestiones sobre mi mega Drive:

**1- Leí que saldría un «FIFA 97» para antes del verano, ¿qué sabes de eso?**

*Que Electronic Arts está haciendo un «FIFA 97», pero que desde luego no saldrá hasta finales de año.*

**2- ¿Existe «Sega Rally» para Mega Drive?**

*No, y es bastante difícil que llegue a "existir".*

**3- ¿Me puedes decir cómo se llama el aparato que permite conectar cuatro pads de control y su precio?**

*SegaTap, y su precio debe rondar las 4.000 pesetas.*

**Aitor Hernández (Vizcaya)**

## Futura poseedora de PlayStation

Bueno Yen, soy la futura poseedora de una PlayStation y quisiera salir de dudas con tu ayuda.

**1- ¿Hasta cuánto crees que puede bajar el precio de las 32 bits con la llegada de Nintendo64?**

*En mi opinión, para las próximas Navidades PlayStation y Saturn rondarán las 34.900 pesetas, pero no puedo asegurar nada. A lo mejor bajan más... o no bajan. Veremos.*

**2- ¿Realmente crees que habrá tantas diferencias entre éstas y N64?**

*Habrá muchas diferencias entre ciertos juegos, pero al final habrá juegos buenos y malos para N64 como para todas. Las diferencias no serán abismales.*

**3- Hablemos de títulos. Por diferentes que sean; ¿«F-1» o «Ridge Racer Revolution»? ¿Con cuál se disfruta más?**

*El «F-1» tiene más coches, más circuitos, más opciones, es real, largo, difícil y divertido.*

**4- ¿Venden cable RF para esta consola?**

*Sí, hay cable RF.*

**5- Si «Wing Commander III» incluye cuatro Cd's, ¿eso quiere decir que le cuestan más tiempo las cargas o la cosa va poco a poco?**

*Las cargas son más o menos igual de largas que las de otros juegos, sólo que de según avances o cambies de situación aparecerá un mensaje que te pedirá que cambies de disco.*

**Elsa Tomás (Barcelona).**

## EL CORCHO



## Más vida de la esperada

¡Yen, estoy desesperado! Por favor, échame una mano. Mira, tengo una Mega Drive con cinco buenos juegos y estoy pensando en comprarme una Nintendo 64 con lo que ahorre más lo saque de la venta de la consola, pero...

**1- ¿Y si Sega da más vida a la Mega Drive de la esperada?**

*Yo que tú no vendería la consola. Tampoco te van a dar mucho dinero y siempre está bien tenerla, aunque sea para que la disfruten tus nietos. Contestando a tu pregunta, Mega Drive no va a tener mucha más vida de la que esperamos, todavía tienen que salir buenos juegos pero nunca con el ritmo de antes.*

**2- ¿Y si luego resulta que Nintendo 64 fracasa o sus juegos son muy caros?**

*Es difícil que fracase, y Nintendo sigue manteniendo que el precio de los juegos será de unas 10.000 pts. De todas formas no te comas el coco en exceso: espérate a ver qué pasa y luego decides. ¡¡Si es que os agobiáis más de la cuenta con estos temas, colegas!!*

**3- ¿Y si espero demasiado y por mi consola no me dan más de cuatro chavos?**

*Ya te he dicho que lo mejor que puedes hacer es quedarte con ella y no venderla aunque te compres otra consola. Seguro que en algún momento te apetece echarte una partidilla al Sonic...*

**Mr Player Kombat (Barcelona)**

## Renderizando polígonos

¿Qué tal acalorado Yen? Venga, enchufa el aire acondicionado y respóndeme a esta preguntas, please.

**1- Un amigo y yo hemos decidido probar suerte con el mundo de la programación, pero tenemos algunas dudas. ¿Se puede renderizar un polígono o una digitalización?**

*Normalmente se renderizan digitalizaciones de modelos elaborados con arcilla. También se puede partir de bocetos o de diseños creados directamente en el ordenador. El objeto es descompuesto en vectores por el ordenador que crea una malla tridimensional que después va modelando, sombreando y coloreando. Para renderizar no hace falta ser programador, sino contar con el equipo y el software adecuado. Los programadores se encargan después de introducir la digitalización en el código de un programa. ¿Has visto que "listo" soy?*

**2- ¿Para cuándo «Destruction Derby 2» y «Wipeout 2097»? ¿Y el genial «Tekken 2», cuándo llegará a España?**

*«Tekken 2» tiene que salir en septiembre, los otros dos están previstos para este otoño, así que te los puedes encontrar entre los meses de octubre y noviembre.*

**3- ¿Qué hay de cierto en los rumores de que «Ultimate Mortal Kombat III» podría llegar a las 16 bits?**

*Pues en principio está confirmado, ahora habrá que ver lo que pasa.*

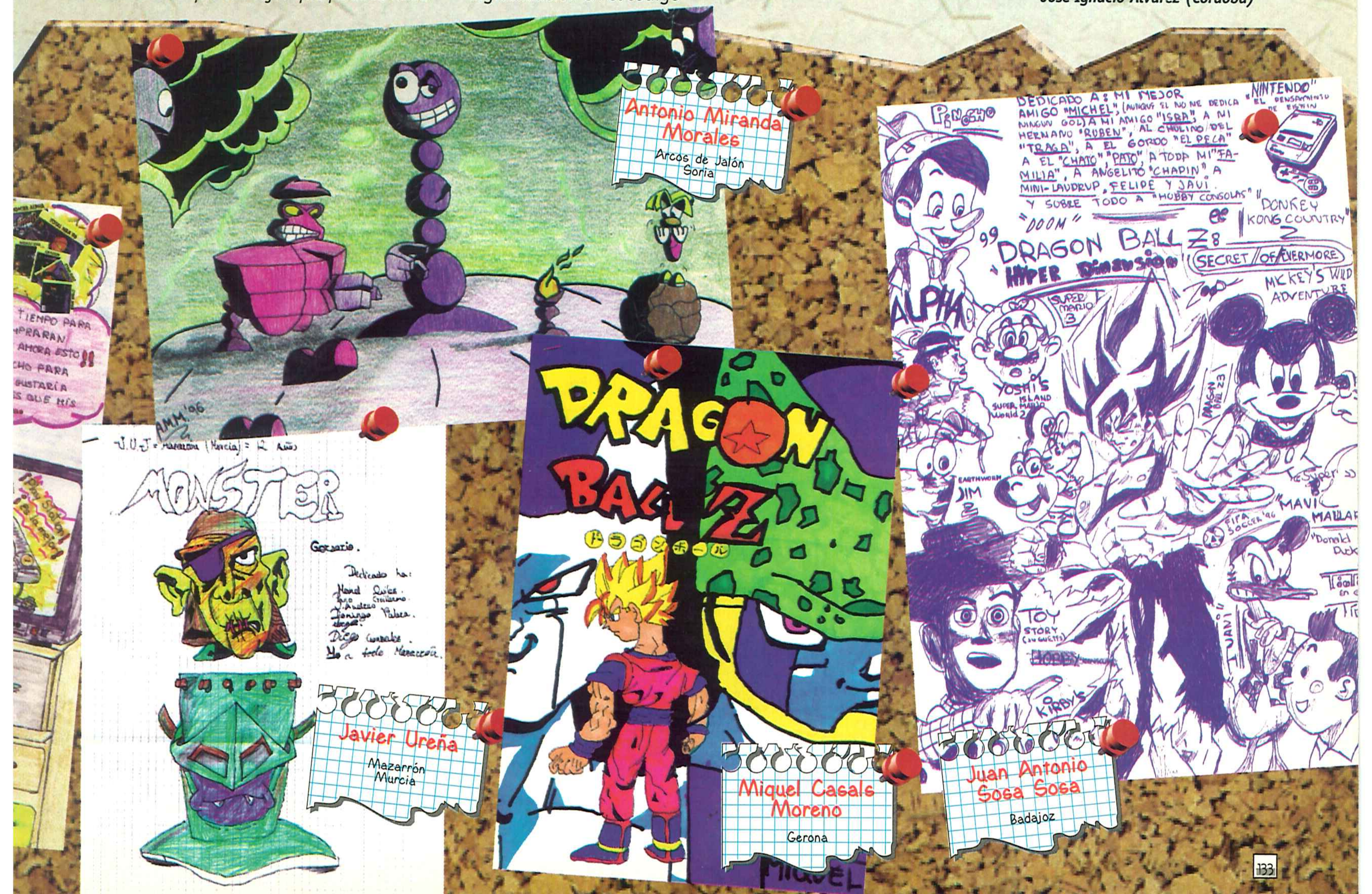
**4- ¿Cómo se utiliza la Memory Card de PlayStation?**

*Muy fácil, se coloca en la ranura que hay sobre la entrada para el pad y ya está. Hay juegos que salvan de manera automática y otros en los que tú debes acceder al menú de salvar, igual que lo harías con un juego de cartucho que tuviera pila, con la ventaja de que en la misma tarjeta puedes tener salvadas partidas de varios juegos.*

**5- ¿Qué juego de fútbol, apartando «FIFA 96», te comprarías para PSX»?**

*«Olympic Soccer» o «Actua Soccer», un poco más el primero.*

**José Ignacio Alvarez (Córdoba)**



## Lucha en PlayStation

Hola Yen, tengo 14 años y algunas dudas:

**1- ¿Qué juego de lucha me recomiendas para PlayStation: «Tekken 2», «Toshinden 2» o «Dragon Ball Battle 22»**

*«Tekken 2» es el más completo, el que más sorpresas oculta y el más "simulador". «Toshinden 2» está muy bien si te gusta la lucha sin complicaciones, es muy bonito y sencillo de jugar, pero no llega a la calidad de «Tekken 2».*

**2- ¿Para cuándo el «Dragon Ball» para PlayStation?**

*Según parece hay problemas porque el juego que Konami quería vender en España está en francés. Ya sabrás que Bandai traduce los juegos al francés al hacer las conversiones pal. Por lo visto, a Sony no le agrada que el juego no esté en castellano y está poniendo trabas a su venta en nuestro país.*

**3- ¿Cómo es posible que los mejores juegos para mi consola como «Destruction Derby» o «Wipeout» estén más baratos que otros que no han tenido tanto éxito?**

*Casi todos los juegos distribuidos por la propia Sony tienen un precio que no supera las siete mil pesetas, como prometieron a sus usuarios.*

**4- ¿Crees que en el futuro será posible conectarse a Internet con PlayStation?**

*Es una opción que Sony no ha descartado en ningún momento, pero que, como tú dices, es muy de futuro y más aún en nuestro país.*

***Aritza Martínez (Vizcaya)***

## El afortunado poseedor de un Mega CD

Hola Yen, me llamo Ariadne y soy el afortunado poseedor de un Mega CD. Te escribo para ver si puedes responder a unas cuantas dudas que tengo.

**1- ¿Hay algún juego deportivo para Mega CD? ¿Cuáles?**

*Ah, así que eres tú "el afortunado poseedor" de un Mega CD... Bueno, bromas a parte, tienes «FIFA Soccer», «Sensible Soccer», «NBA Jam» o «NHL Hockey» como mejores ejemplos.*

**2- ¿De qué tratan «Soulstar», «Farenheit», «Eye of the Beholder» y «Double Swicht»?**

*«Soulstar» es un matamarcianos muy original y de gran calidad.*

*«Farenheit» es una videoaventura de esas en las que tienes que presionar un botón concreto en el momento adecuado. Es como una película de bomberos.*

*«Eye of The Beholder» es un juego de rol del tipo de mazmorras, de esos en los que no ves al protagonista y en la pantalla se van mostrando items, personajes, armas, etc...*

*«Double Switch» es una aventura en la que tú vas siendo testigo de una historia y tienes que actuar en un momento determinado. Mucho vídeo y, esto es lo malo, todas las voces en inglés, con lo que enterarte es casi, casi, imposible.*

**3- ¿Qué tipo de juego es «Jurassic Park»? ¿Plataformas, arcade o simulación?**

*Ninguna de las tres cosas, es una aventura gráfica en castellano muy bien conseguida. Es un juego de gran calidad que no deberías dejar de comprar.*

**4- ¿Hay algún otro juego de lucha en Mega CD que no sea «Eternal Champions»?**

*Tienes «Mortal Kombat», «Samurai Shodown» y «Fatal Fury Special» entre los mejores.*

**5- ¿Es cierto que habrá una versión «Virtua Fighter» para Mega Drive?**

*Bueno, eso es lo que ha anunciado Sega en el E3 y no hay ninguna razón para no creerlo.*

***Ariadne Hernández (Gran Canarias)***

## EL CORCHO



## Dudas sobre N64

Hola Yen, tengo pensado comprarme una Nintendo 64 y tengo algunas preguntillas para ti:

**1- Sé que la caja de Nintendo 64 tererá la consola y un mando, pero ¿trae también el cable de antena? Si no lo trae, ¿cuánto vale?**

*Efectivamente, la caja en Japón incluye el mando, la consola y una fuente de alimentación de lo más curiosa. La consola japonesa (única en ponerse a la venta hasta la fecha) no incluye ningún cable de conexión al televisor, pero vale el cable de Audio/Video de Super Nintendo, ese que siempre os digo que puede convertirse en euroconector. No sé si en España saldrá con cable de antena y mucho menos aún cuánto costará. No soy adivino.*

**2- ¿Cuántos polígonos mueve N64 por segundo?**

*La verdad es que no se han dado cifras exactas. En un principio se habló de cien mil polígonos que, según Nintendo, cuando se les sumaba la cantidad y calidad de los efectos equivalían a los 500.000 de Saturn y PlayStation. Sinceramente, da igual lo que puedan hacer en teoría, lo que importan son los resultados y obsesionarse por cifras de este tipo es un poco absurdo.*

**3- ¿Qué es el 64DD? ¿Cuánto vale? ¿Cuándo llegará a España?**

*Es un periférico que usará una especie de discos ópticos de mucha más capacidad que los cartuchos normales. No sé el precio y tardará mucho, mucho en llegar a España teniendo en cuenta que todavía no está a la venta ni en Japón. Es un tema bastante delicado que puede dar más de una sorpresa.*

***Félix González (Guadalajara)***

## Un artista en potencia

Hola Yen, me llamo Daniel, tengo una Super NES y también unas cuantas dudas que me gustaría que me respondieras.

**1- ¿Merece la pena comprarse el «Mario Paint»?**

*Depende de la edad que tengas y de si te gusta dibujar, crear diseños, animaciones, componer música. Es una herramienta de creación algo infantil, pero como no sé los años que tienes no te puedo decir si te merecería la pena o no.*

**2- ¿Crees que Nintendo 64 triunfará?¿Por qué motivos?**

*Sí. Por una simple cuestión de fe en la Gran N. Aunque con esto no quiero decir que Sega ni Sony vayan a fracasar. Al contrario, espero que las tres compañías vendan consolas como churros.*

**3- ¿El «Doom» de Super Nintendo merece la pena? ¿Es mejor que el de 32X?**

*Es un gran juego, dinámico, ágil y con mucha, mucha acción. Si te gustan estas cualidades claro que merece la pena. Es ligeramente inferior al de 32X en el tema gráfico, pero no así en la velocidad ni en el número de fases.*

**4- ¿Cuántos juegos juegos se venden en Japón con Nintendo 64?**

*Ahora mismo sólo hay tres: «Mario 64» «Pilotwings 64» y «Shogi», una especie de ajedrez.*

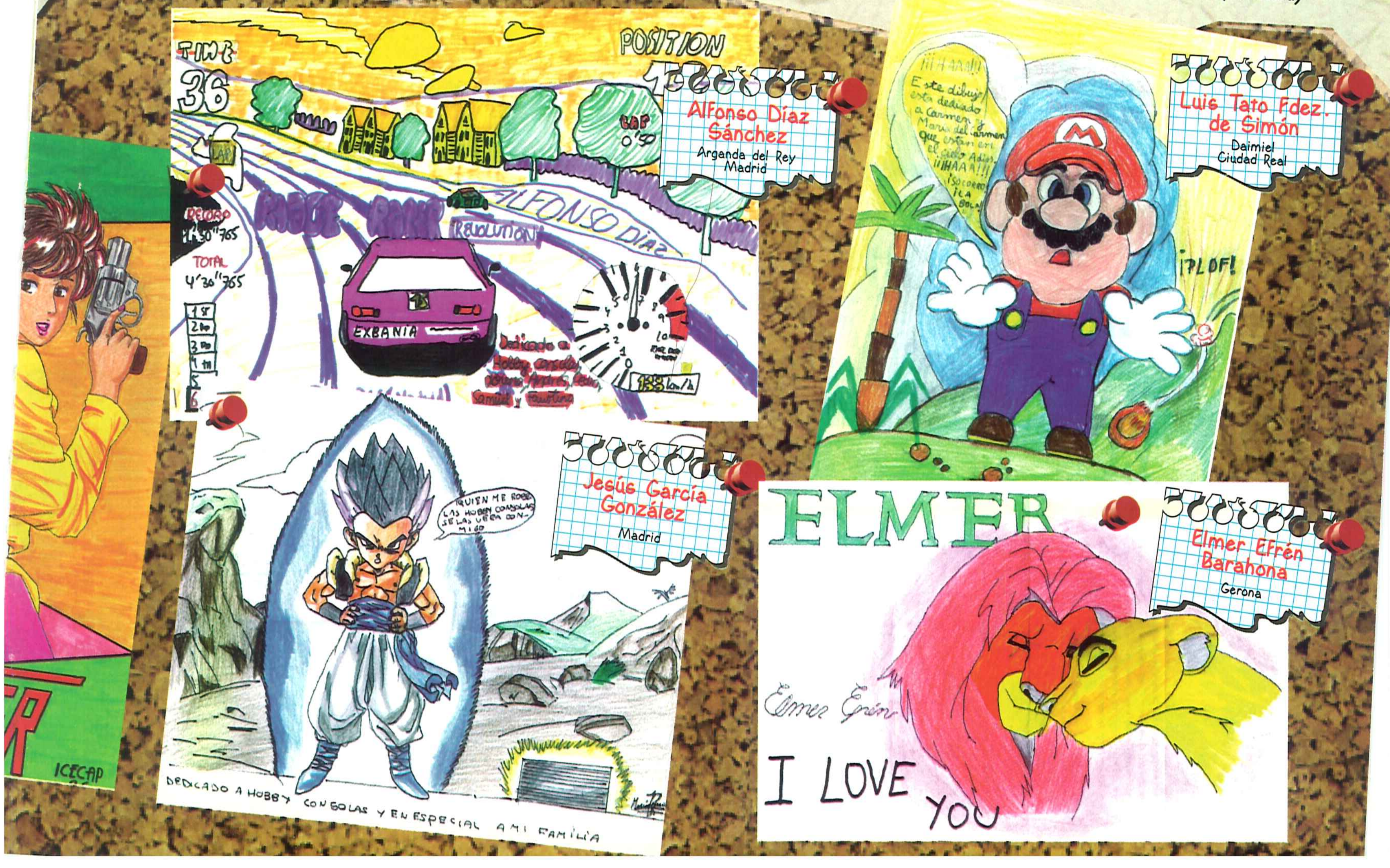
**5- Cuando se estabilice en mercado con la PlayStation, la Saturn y la Nintendo 64, ¿crees que empezarán a sacar nuevas consolas o las actuales durarán unos cuantos años?**

*Tranquilo, todavía falta mucho tiempo para que se hagan nuevas consolas capaces de eclipsar a la actual nueva generación.*

**6- Por último, ¿sacarán algún cachivache para ampliar la Super Nintendo?**

*No.*

***Daniel García (Barcelona)***



## La Turbo Express de NEC

Hola Yen, soy un leonés de 15 años y el afortunado poseedor de una Super Nintendo, la consola que nunca muere. Bueno, ahí van mis preguntas:

**1- ¿Es muy superior Nintendo 64 a Saturn y PlayStation?**

*En teoría tiene más posibilidades técnicas, aunque se encuentra limitada por la memoria de los cartuchos que no permiten mostrar todo su potencial. Esto es, repito, en teoría.*

*Por el momento sólo he tenido ocasión de jugar a «Super Mario 64» y a «Pilotwings 64», los dos juegos me han parecido estupendos y Mario alucinante, pero aún así es demasiado pronto para afirmar si es superior a Saturn y PlayStation. Mi opinión es que no habrá una diferencia aplastante en cuanto a la calidad de los juegos.*

**2- ¿Cuál es el mejor juego de coches para Super NES? ¿Hay algún simulador de coches bueno?**

*Hay varios juegos de coches buenos. Como simulador el mejor puede ser «Nigell Mansell». Tampoco está nada mal «Top Gear 2» ni, por supuesto «Stunt Race FX». En otro estilo, tipo «Wipeout» 16 bits, tienes «F-Zero».*

**3- ¿Es cierto que la mejor portátil es la Turbo Express de NEC? ¿Se puede conseguir en algún sitio en España? ¿Qué hay de su precio?**

*Técnicamente es, junto a la desaparecida Lynx, la mejor portátil. Claro que la técnica no lo es todo. Usa exactamente los mismos juegos que la consola TurboGrafx que, como recordarás, no duró demasiado tiempo ni tampoco disfrutó de grandes juegos.*

*Es una consola en color y retroiluminada con una calidad de imagen superior a la de algunos televisores. Eso sí, es una devoradora de pilas.*

*Puedes probar a buscarla en El Corte Inglés o alguna tienda especializada en consolas y que tenga más producto NEC. Su precio inicial era muy caro, rondando las 55.000 pesetas, pero ahora la puedes encontrar por 10 ó 15.000 pts si tienes suerte.*

**Jorge Olmedo Hidalgo (León)**

## ¿El famosos timo de la PlayStation?

Hola Yen, tengo trece años y soy un adicto a HC. Tengo una Mega Drive y un Mega CD. No tengo muchas pelas y estoy pensando en cambiar mi Mega Drive y mi Mega CD por una PlayStation.

**1- Llamé a un vídeo Club de cambio y me han dicho que me cambian mis consolas por una PlayStation. ¿Tú que harías? ¿Crees que debería?**

*Yo personalmente no lo haría, pero mis circunstancias no son las tuyas. Si te decides a hacerlo ve en persona y ten mucho cuidado de que no te peguen el timo.*

**2- ¿Crees que puede pasar con PlayStation como con el Mega CD, que se pasará y dejarán de hacer juegos?**

*De verdad, os traéis unas comidas de coco que no son normales. ¿Pero no veis que Sony está obteniendo un éxito considerable con PlayStation? ¿cómo va a dejar nadie de hacer juegos para ella?*

**3- ¿«Resident Evil o «Alone in The Dark»?**

*«Resident Evil» es más espectacular gráficamente y se hace más largo al tener dos personajes radicalmente distintos.*

*Eso sí, parece que tendrás que esperar un poquito porque Virgin ha retrasado su lanzamiento.*

*Parece ser que se van a censurar algunas imágenes demasiado sangrientas.*

**David Bone (León)**

## EL CORCHO



## Asuntillos varios sobre NeoGeo CD

¡Qué pasa, Yen! Bueno te dejo porque si no no te va a quedar espacio.

**1- ¿Ha llegado a España la Neo Geo CDZ? ¿Qué la diferencia de la Neo Geo CD? ¿Los juegos son los mismos?**

*No ha llegado de manera oficial aunque puede que haya por ahí alguna japonesa. Son prácticamente iguales sólo que la NG CDZ tiene un lector más rápido, por lo que los juegos (que son los mismos) tardan menos en cargar.*

**2- ¿Se pueden escuchar CD's musicales? ¿Cuántos juegos hay ahora en España?**

*Sí, todas las consolas de CD (incluido Mega CD) te permiten escuchar compact disc musicales. No sé con exactitud, pero se han debido publicar cerca de 80 juegos.*

**3- ¿Cuál es el mejor juego de basket, fútbol y plataformas para Neo Geo CD?**

*Ya sabes que cuando se habla de Neo Geo, lo principal son los arcades de lucha. En el caso de basket tienes «Street Hoop», fútbol «Super Side Kicks 3», plataformas «Spin Master».*

**4- ¿Me aconsejas que me compre la Neo Geo CDZ con los tiempos que corren?**

*Puedes comprarte la Neo Geo CD (no la CDZ), pero ya sabes que te arriesgas a encasillarte con la lucha. Además, en los últimos tiempos no ha habido demasiados lanzamientos.*

**Miguel Angel Casas (Granada)**

## Irse a la M.

Hola Yen, soy un lector empedernido de la revista que tiene unas dudas:

**1- En el «Zelda» de Game Boy, ¿cómo se mata al monstruo del Nivel 2, ese que parece una botella?**

*Manda tus peticiones de trucos y estrategias a la sección "Trucos a la Carta". Te contesto por esta vez, pero, acordaros todos de que esa sección está precisamente para eso.*

*Para acabar con ese enemigo tienes que coger la botella con el brazalete de fuerza, tirarla y golpearla con la espada.*

**2- Me encantan las aventuras tipo «Monkey Island» ¿hay alguna para Saturn?**

*Tienes «Mundo Disco» que es todavía más difícil, divertida y bonita.*

**3- ¿Ultra 64 (me gusta más este nombre) mandará a la M. a Saturn y a PlayStation?**

*No, las mandará a la P, o a la S, según T haga H o J. Tú también puedes ir a la Q.*

**Un desconocido de Murcia.**

## Días de elecciones

Hola Yen, ¿cómo estás? Quiero adquirir unos juegos para mi PlayStation y no me decido por ninguno:

**1- ¿Cuándo estarán a la venta en España «Dragon Ball Z», «Destruction Derby 2» y «Samurai Shodown RPG» para PlayStation?**

*«Dragon Ball» tiene que estar ya mismo a la venta o a punto de salir. «Destruction Derby 2» andará por los meses de octubre-noviembre y de «Samurai Shodown RPG» no tengo ninguna noticia, y menos cuando juegos ya anunciados de SNK como «Art of Fighting» o «King of Fighting» todavía no han dado señales de vida.*

**2- Ayúdame a elegir entre estos juegos de lucha para PlayStation: «BA Toshinden 2», «Dragon Ball» y «Tekken 2»**

*«Tekken 2» es el mejor, seguido de cerca por «Toshinden 2» y muy, muy lejos «Dragon Ball».*

**3- Y también entre estos otros: «Ridge Racer Revolution», «Need for Speed» «F-1».**

*Los tres son buenos juego, pero «F-1» es el mejor. Después «Ridge Racer Revolution» y por último «Need For Speed».*

**Alex Bisbal (Baleares)**




Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas

## Gungriffon






### SEGA SATURN

**- Más difícil:**

Ahí va uno de esos trucos que siempre gusta, una de esas combinaciones que sirve para poner las cosas aún más complicadas. ¿O es que no te va lo difícil? Pues nada, ve a la pantalla del título y cuando aparezcan las palabras "Press Start", pulsa cualquiera de estas combinaciones:

ABAJO, C, C, A y START (Aumenta el poder destructivo de tus enemigos).

B, B, B, ABAJO, C y START (Hace que el radar funcione mal).

IZQ., DCHA., C, A y START (Mucho ojito con los disparos: son más diabólicos que nunca).

## Doom

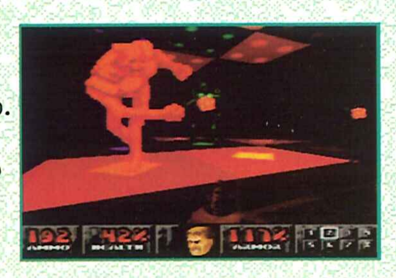



### PLAYSTATION

**- Passwords:**

Estos no son unos códigos normales, porque con ellos podrás acceder a varios niveles secretos. Vaya, que más no nos puedes pedir para completar la lista de trucos de Doom que venimos dando desde hace tiempo.

Military Base : 6LC!2FYTHK
Fortress of Mistery :VZH96K4YMP
The Marshes :NM3BJ67SZ1
The Mansion :8R!3WDDGDB
Club Doom :WWYZ8SSZSQ



## Actraiser 2




### SUPER NINTENDO

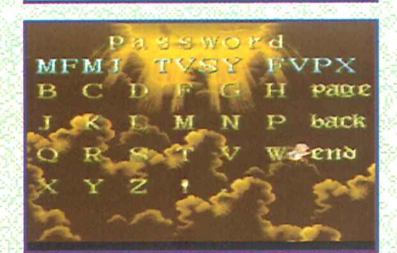
**- Passwords especiales:**

Hemos dado muchos passwords para este juego, pero ninguno como los que te ofrecemos a continuación...

Para ver una secuencia de créditos con los programadores del juego:
MTkM SkTk HNSH

Para luchar contra el último jefe del primer Actraiser:
Xxxx Yyyy Zzzz

Para ir a la última fase del juego con 38 vidas:
MFMJ TVSY FVPX





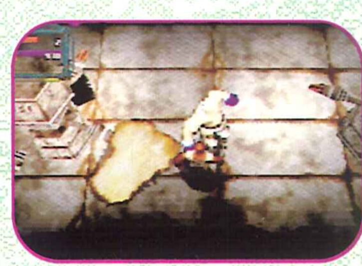

## Loaded



### PLAYSTATION

**- Escudo y disparo al máximo:**

Este truco no es difícil. El único requisito es saber contar hasta 10, porque diez son los segundos que tienes que mantener pulsados los botones L1 y L2 para luego introducir los códigos. Pausa el juego, haz lo que te hemos dicho y, sin soltar ninguno de los dos botones, pulsa ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., TRIANGULO. Esto para incrementar la fuerza de tu disparo (pulsando X sobre la palabra POWER). O presiona DCHA., DCHA., IZQ., ABAJO, ABAJO, ARRIBA, TRIANGULO, CIRCULO si lo que quieres es recargar tu escudo cuando quieras (pulsando cualquier botón sobre la palabra HEALTH).



## Battle Arena Toshinden Remix



### SEGA SATURN

**- Rompecabezas:**

Para acceder al modo Big Head, ve a la pantalla de selección y presiona los botones L y R con el modo juego que prefieras seleccionado, y no los sueltes hasta que vaya a comenzar el combate elegido. Una vez que empiece la batalla, el luchador tendrá "nuevos quebraderos de cabeza".

**- Los tres mejores luchadores:**

Antes de nada debes saber que para acabar antes con este largo truco, te resultará más sencillo si en la pantalla de opciones pones "Very Easy" y un solo asalto. Entonces vuelve al menú principal y accede al "Modo torneo" o "Un jugador" e intenta acabar con todos los enemigos que se pongan a tu alcance, pero sin perder una sola ronda (en caso contrario tendrás que comenzar otra vez desde el principio). Cuando lo hayas hecho, vuelve a la pantalla de selección de personaje y Gaia y Sho serán tuyos. Por cierto, si pones el marcador en Sho y pulsas ARRIBA, jugarás con Cupido.





# Guardian Heroes

## SEGA SATURN

**- Más fácil:**

En la pantalla de opciones, ponte en el modo sencillo de juego. Comienza a jugar normalmente y "resetea" en cualquier momento utilizando los botones A, B, C y START. Vuelve al menú de opciones y cambia el modo a normal o a difícil. Sal al menú principal y selecciona "Loaded". De esta manera engañarás a la consola y podrás jugar en el modo difícil con 99 vidas.







# Separation Anxiety

## SUPER NINTENDO

**- El doble de difícil:**

Cuando logres acabarte el juego, cosa que suponemos te resultará complicada, no te preocupes, que esto no ha acabado. Aquí estamos nosotros para ponerte las cosas aún más difíciles. Prueba con este Password:

MRRYPN




**- O todo lo contrario:**

También puede que seas de los que no se acaba ni el primer nivel (torpe de ti), pero le apetezca mucho ver el resto del juego. Bien, pues para eso estamos nosotros (que, como verás, estamos en todo). Prueba con este otro password y podrás comenzar a jugar donde prefieras:

SCBCRS



# Wild Woody

## MEGA CD

**- Varios Trucos :**

En la pantalla de título, presiona y deja pulsados los botones A y C en el primer pad, e IZQUIERDA y B en el segundo pad. Oirás un extraño sonido. Cuando comiences el juego, utiliza el pad 2 para activar los siguientes trucos :

Cualquier nivel : Presiona y deja pulsada C.

Rellenar el libro de diseños : Presiona B varias veces.

Recuperar energía : Presiona A.

Selecciones : Presiona START.

Reponer todos los lápices de Woody: Presiona B.

# Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

**"Trucos a la carta"**

C/ de los Ciruelos, 4

San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).

Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo David y tengo 15 años. La cuestión es que tengo el **Dragon Ball Z** de SNES y me gustaría que me dierais alguno de sus trucos. Gracias.

***David Lueino (Burgos)***

Para poder acceder a la modalidad "Champion Edition", pulsa en la pantalla de presentación (cuando aparecen las fotos en blanco y negro) arriba, X, abajo, B, izquierda, L, derecha, R varias veces hasta que escuches un pitido y un grito. Contarás con 13 luchadores en lugar de 8.

¿Me podéis dar algún truco para el **Sonic 3** de Mega Drive?

***Miguel Angel Montano (Ceuta)***

Si quieres que aparezca Super Sonic, tienes que realizar el truco del Sound Test, pulsando arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba justo cuando la pantalla de Sega comience a ponerse negra. Después, selecciona cualquier fase, pulsa el botón A y, sin soltarlo, presiona Start. Ahora, con el botón C, toma forma de anillo e imprime en la pantalla 50. Vuelve a la forma Sonic y recoge los anillos. Luego, conviértete en un monitor, rómpelo y ya tienes a Sonic hecho un Super Guerrero. Con esto no sólo te contesto a ti, sino a todas las cartas que nos llegan pidiéndonos el mismo truco. Todo vuestro

¡Hola! Soy Alvaro y os escribo para que me echéis un cable ya que la "fuerza" me ha abandonado. No hace mucho adquirí el fenomenal juego **Super Star Wars** para Super Nintendo. Con paciencia, me lo paso en el nivel Easy, pero para mi desgracia, en el nivel más duro no paso del nivel 4. Necesito ayuda. Gracias.

***Alvaro L.R. (Cádiz)***

Suponemos que este truco te será de gran ayuda. Pulsa X, B, B, A e Y en la pantalla "Game Start" y comienza a jugar con cinco vidas de más.

Soy Emilio y tengo una Super Nintendo. Quiero saber si existe algún truco para el **Aladdin**.

***Emilio García (Valencia)***

No sólo existe "algún" truco, sino que además es inmejorable. En la pantalla de opciones pulsa en el segundo pad L, R, START, SELECT, X, Y, A y B. Debes hacerlo rápido para que el truco funcione. Luego sal al menú principal donde aparecerán dos números. Si mueves el mando direccional mientras presionas L y R, elegirás nivel y fase. También de esta manera comenzarás con 99 manzanas.

Hola, me llamo Fco. Javier y quisiera que me dijerais algún truco para el **Mickey Mania** de Mega Drive. Muchas gracias.

***Fco. Javier Manzano (Madrid)***

Ve al menú de sonido y marca los títulos de tal forma que se pueda leer verticalmente la palabra CAT, formada con las letras iniciales de cada una de las melodías. De esta manera, podrás selecionar el nivel en el que quieres comenzar.

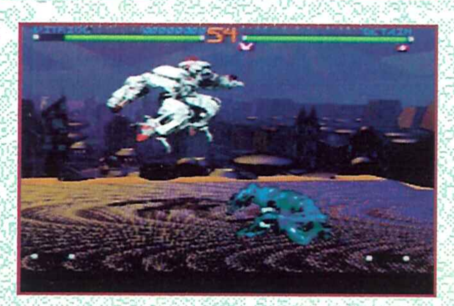
## Rise 2: Resurrection

### PLAYSTATION

**- Un nuevo luchador:**

En la pantalla de selección de personaje pulsa DCHA., DCHA., DCHA., ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO. Lucharás con el jefe Vitriol. Este robot tiene unas increíbles características. Su ataque es muy poderoso y su fuerza le hace aguantar lo que le echen, sin mencionar que "se le da bien" luchar contra cualquiera. Saca partido a esta oportunidad.



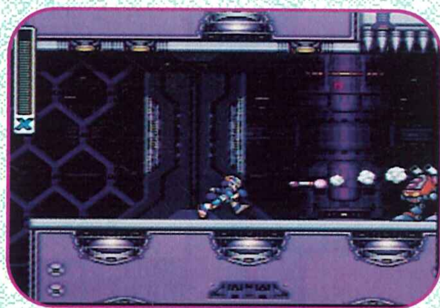
## Mega Man X3

### SUPER NINTENDO

**- Armadura dorada :**

Para poder hacerte con esta armadura, ve primero a la opción de Passwords e introduce:

2357
5633
6462
7738



Comenzarás en la fase del laboratorio del Dr. Doppler's con los objetos necesarios para avanzar sin ningún tipo de problemas (bueno, casi). Luego, para alcanzar la armadura dorada, sigue estos pasos al pie de la letra:

1.- Vence al "pseudo jefe" y ponte al borde de la plataforma.
2.- Deslízate hacia abajo por la pared izquierda.
3.- Una abertura en el muro te descubrirá la capsula del Dr. Light.
4.- Entra y consigue la armadura dorada.

## Goal Storm

### PLAYSTATION

**- Cabezas de la Isla de Pascua :**

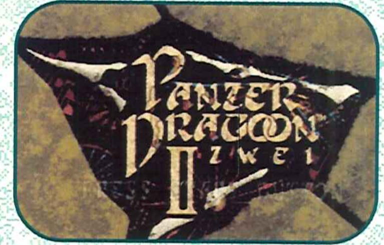
En la pantalla de título, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO. Cuando empieces una partida, tu jugadores tendrán una curiosa expresión en el rostro.

## Panzer Dragoon II Zwei

### SEGA SATURN

**- Código Suicida:**

Si la desesperación, o la falta de tiempo, te obligan a abandonar la partida, ya no hace falta que esperes a que acaben con todas tus vidas (un peñazo, por cierto). Con este código viajarás directamente a la pantalla de "Game Over" sin perder más tiempo. Presiona y deja pulsadas IZQUIERDA y DERECHA y los botones A, B, C simultáneamente. Pero ojo, hazlo cuando lo tengas todo perdido. No hay marcha atrás...







## Tetris Blast

### GAME BOY

**- Passwords:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nivel 2 | ZFFFJJJF | Nivel 10 | YGCPDDHL |
| Nivel 3 | B/MMLLKB | Nivel 11 | GVMYLLCJ |
| Nivel 4 | XSDDGGDM | Nivel 12 | WCPDDGD |
| Nivel 5 | KCWGLLHK | Nivel 13 | CJXTBBCF |
| Nivel 6 | VG.LJJDM4 | Nivel 14 | !L.YLKKL |
| Nivel 7 | K.TDGGMF | Nivel 15 | LXWTBMMB |
| Nivel 8 | XZSCDDKK | Nivel 16 | VSRPDCCH |
| Nivel 9 | DMFYLLDD | | |

## TEKKEN 2

### PLAYSTATION

Al grano. Termina con todos los luchadores para poder enfrentarte a los Sub-jefes. Una vez que éstos sean seleccionables, vence (sin perder ni una sola ronda) otra vez a todos los luchadores -excepto a estos últimos- y podrás selecionar a Kazuya. Vuelve a vencer a todos sin perder en ningún momento y observa al ANGEL/DIABLO.

Una vez que puedas seleccionar al ANGEL/DIABLO, entra en la opción "Arcade" y gana los dos primeros enfrentamientos. En el tercero vence la primera ronda y pierde la segunda. En la tercera ronda quita a tu contrincante la quinta parte de su escudo y deja que éste te lo haga a ti. Luego acaba con él rápidamente y escucharás un grito de "Great". En el cuarto combate verás como cuentas con Roger o Alex. Un consejo: grabar todo esto en la tarjeta de memoria.






# Warlock

## SUPER NINTENDO

**- Passwords:**

Las largas listas de passwords, aunque un tanto monótonas, son siempre bien recibidas. Su ayuda es incuestionable.





GRKKL
SHPJL
BRSHT
HBLST
THKTH
DCTFF
BSTJK
LHBHL
DFGBH

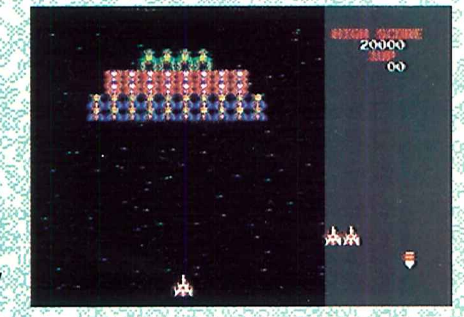


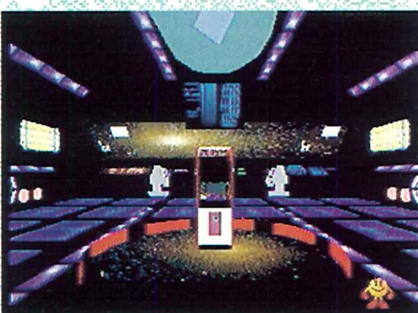

# Namco Classics vol.1

## PLAYSTATION

**- Nadie te ataca:**

En el juego Galaga, espera a que todas las naves se pongan en su sitio. Luego, acaba ( o inténtalo) con todas menos con las dos azules y amarillas que aparecen en el lado izquierdo de la pantalla. Una vez que sólo te queden esas dos naves, sal de su camino durante 14 o 15 minutos aproximadamente, hasta que se sitúen otra vez en su punto de partida (con mucha paciencia, eso sí) y entonces destrúyelas. La maniobra y la espera habrán merecido la pena, durante el resto de niveles ninguna nave te disparará.



# Virtua Fighter 2

## SEGA SATURN

**- Dural:**

Para que en la opción dos luchadores, ambos personajes puedan disfrutar de las habilidades de Dural, uno debe situarse iluminando a Lion y otro a Akira. Luego con pulsar ABAJO, ARRIBA, DCHA., y A+IZQ. tendréis todo solucionado.




¡Hola! Me llamo Juanjo, tengo 13 años, una Mega Drive y una Master System. De esta última consola me gustaría saber los passwords del **Ecco the Dolphin**. Gracias.

***Juan José Redondo (Buñol-Valencia)***

No podemos dártelos todos por cuestiones de espacio, pero éstos son los siete últimos:

Deep Water- CKJWH
The City of Forever- MYISJ
Dark Water- YUKOV
The City of Forever- CSGQM
The Tube- UYPKC
The Machine- YAPOW
The Vortex- QWQCK

Por favor, ¿me podéis dar algún truco para **El Rey León** de Mega Drive?. ¡Os felicito por vuestra maravillosa revista!

***Martín Solla (Pontevedra)***

Lo primero es darte las gracias por tu felicitación. Ahora prueba a hacer lo que te decimos: en la pantalla de opciones pulsa derecha, izquierda, arriba, abajo, A, B, C y Start. Aparecerá un nuevo menú donde podrás elegir fase y podrás convertirte en invencible.

Hola amigos de Trucos a la Carta. Tengo el juego **Urban Strike** de Mega Drive y algunas fases se me resisten. Espero que me podáis dar algún truco. Muchas gracias.

***Juan José Rodríguez (Madrid)***

Esperamos que estos passwords te sean útiles:

| | |
|---|---|
| 9GR63XYWVXL | (México) |
| NWDR7SKB7S9 | (San Francisco) |
| L67KGGRPFGR3 | (New York) |
| GPVSYNGJYNX | (Las Vegas) |
| W7SKLP7CDPT | ( Underground) |
| 9NLGBW6SYL | (Nivel secreto) |

Hola. Tengo la Game Boy con el **Zelda**. No puedo avanzar más (desde que conseguí el segundo instrumento) y no encuentro la dichosa llavecita para acceder al tercer laberinto. ¿Dónde la puedo conseguir?.

***Miguel Angel García (Granada)***

Tienes que ir al castillo Kanalet y hacerte con las cinco hojas doradas (mata a todos los enemigos y pon bombas en las paredes). Con esta hojas doradas ve a la casa de Richard. Al dárselas, abrirá un pasadizo que lleva a una plantación por la que debes avanzar usando la espada. Al final del laberinto de verduras hay una estatua de búho y si cavas con la pala (que tienes que haber comprado), delante de ella aparecerá la llave. Por cierto, para llegar al castillo has tenido que conseguir los plátanos que te da el cocodrilo a cambio de la comida para perros.

Hola, me llamo Santiago y me gustaría que me dierais un par de trucos para **Sonic & Knuckles** de Mega Drive.

***Santiago García (Cádiz)***

Coloca el cartucho de Sonic sobre Sonic & Knuckles. Aparecerá la palabra "No Way". Entonces presiona A, B y C simultáneamente en el primer pad. En la pantalla ahora podrás leer "Get Blue Spheres" con las opciones Start, Level y Code. Ahora podrás jugar con Sonic o Knuckles cambiando el color de las estrellas de los iconos de azul a rojo. También se puede acceder a los distintos niveles alterando los números y presionando Start. Ahí van algunos de los códigos.

| | |
|---|---|
| 3659 8960 3263 | Nivel 1 |
| 3610 2354 7327 | Nivel 3 |
| 3737 7423 1487 | Nivel 5 |
| 3698 8191 7375 | Nivel 7 |
| 3482 7286 3167 | Nivel 9 |
| 3454 5429 0879 | Nivel 11 |

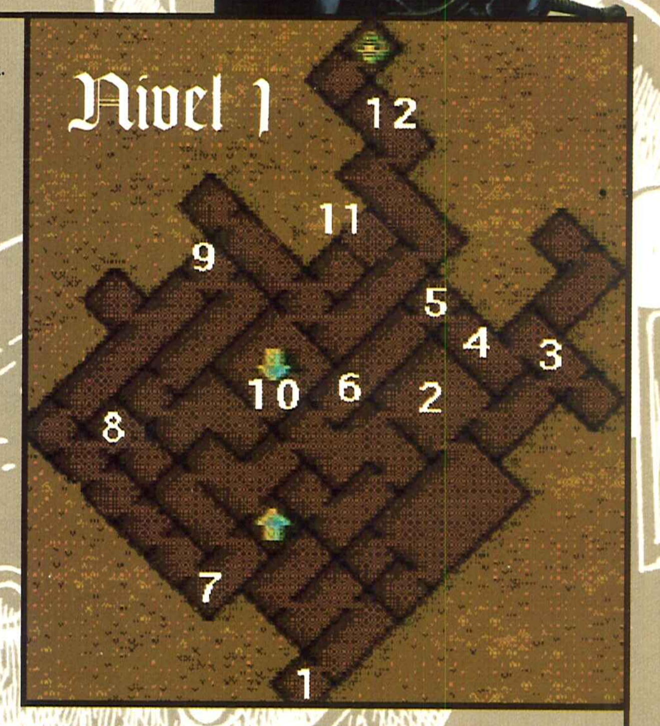
# Light Crusader

1.- Encontrarás una POCIÓN ROJA.
2.- Aquí te espera un COLGANTE mágico que te da la opción de continuar.
3.- Aunque en esta sala está el transportador, lógicamente no podrás utilizarlo hasta que hayas avanzado de nivel.
4.- En esta sala la princesa descifrará el mensaje de una tabla que encontrarás en el 3º nivel.
5.- Moviendo una de las lápidas de este cementerio abrirás las escalera que baja hasta las catacumbas.




*Haciéndonos eco de los cientos de cartas y llamadas que recibimos solicitando ayudas para esta genial aventura para Mega Drive, aquí os presentamos una guía en la que os indicamos todos los pasos que debéis recorrer hasta llegar al final. ¡Suerte!*

1.- Destruye los bloques de hielo y podrás conseguir la LLAVE 1.
2.- Saltando de plataforma en plataforma obtendrás un baúl de vida máxima.
3.- Golpea las cuatro lámparas para que se enciendan y se abra una puerta hacia una sala secreta, donde conseguirás un MEDALLÓN. Además en la siguiente sala aparecerá un gato que te ofrecerá un trato interesante para conseguir dinero.
4.- Tu primer gran enemigo: dedícate a darle en el ojo, sobre todo mientras que esté parpadeando.
5.- Aquí encontrarás la LLAVE 2 y una unidad de vida extra.
6.- POCIÓN ROJA.
7.- Olvídate del resto y dedícate al poderoso mago, acabando con él los esqueletos se evaporarán.
8.- Sitúa el barril sobre la plataforma y acciona el mecanismo utilizando uno de los bloques. Ahora llévalo junto a la puerta y explótalo. En la siguiente sala presiona la palanca para abrir una de las puertas que aún no lo estaban.
9.- Es una de las salas que te obligan a utilizar tu astucia. Para conseguir llevar la bomba a la puerta debes colocar los bloques como ves. No te olvides de calcular bien el sitio que te queda para empujar la bomba.
10.- La puerta del NIVEL 2 está sellada, para abrirla necesitas el talismán.
11.- Apaga las 4 farolas y se abrirá un pasadizo secreto donde encontrarás 700 monedas de oro y una POCIÓN ROJA.
12.- Enemigo final: Subido a la plataforma más alta, aprovecha mientras esté parado para atacarle con la espada ESTOQUE. Para evitar el fuego, sitúate al lado de la puerta. Una vez abierta ésta libera al prisionero y utiliza el transportador que hay en la sala contigua para visitar al rey y que te dé el TALISMÁN necesario para pasar al NIVEL 2.









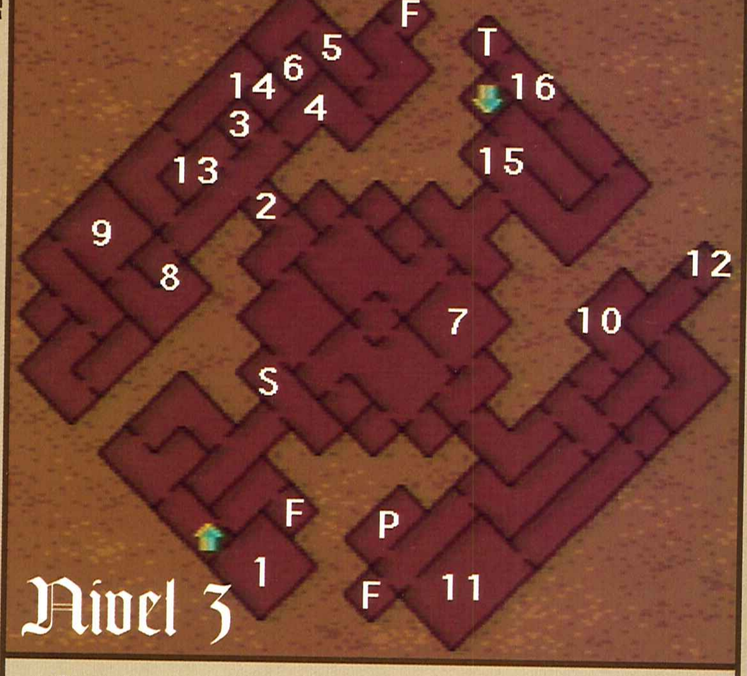











1.- Encontrarás el primer FRAGMENTO de los 5 necesarios para resolver el enigma de la sala 6.

2.- Hablando con el viejo te dará la LLAVE DE ORO que abrirá todas las puertas de este nivel.

3.- De nuevo te enfrentarás a un enemigo. Utiliza el fuego para derrotarlo manteniéndote fuera de su alcance. No olvides las palabras del hombre: "N.E.W.S.".

4.- ESFERA VERDE. Aunque no tengamos los 5 fragmentos sabemos (con la ayuda de esta guía) cuál es el orden para conseguir la primera de las esferas mágicas. El orden es: R-Y-G-B.

5.- Poniendo el rayo del diamante de manera que dé directamente a la estatua de la izquierda abrirás un pasadizo secreto.

6.- FRAGMENTO 2. Destruye las dos pilas de bloques que hay a la derecha de la puerta para entrar en una sala secreta.

7.- Abrir esta puerta no te resultará sencillo. Debes conseguir que un enemigo se sitúe encima de la plataforma y luego accionar la palanca. Ahora desplaza a este enemigo hasta el mecanismo de apertura de la puerta.

8.- Utiliza las lámparas para mover la plataforma de manera que ésta empuje al cofre.

9.- Para conseguir el FRAGMENTO 3 coloca los barriles como se muestra aquí.

10.- FRAGMENTO 4

11.- ESFERA AZUL. Ahora es el momento de demostrar tu memoria. ¿Recuerdas las palabras de aquel hombre? "N.E.W.S.". Coloca la hélice encima de las letras siguiendo este orden (dejando un tiempo entre letra y letra).

12.- Antes de nada destruye al enemigo. Luego coloca el diamante encima de la plataforma que tiene al lado y pulsa la palanca, de esta manera su rayo no te alcanzará. Ahora sólo tienes que presionar el mecanismo de apertura de la puerta.

13.- Coloca las bombas en las baldosas para hacer bajar las plataformas. Ahora da primero a la de la derecha y luego a la de la izquierda. Sé rápido y súbete a la plataforma. Cuando la primera bomba explote, ésta subirá y antes de que estalle la segunda debes saltar a la otra.

14.- Pon la bomba en la plataforma que hay justo debajo del interruptor y nada más activarla sitúate en la baldosa naranja. Ahora es cuestión de habilidad, tienes que saltar a la plataforma justo cuando la bomba vaya a estallar. Conseguirás la CAJA DE MÚSICA.

15.- ESFERA AMARILLA. Recuerda el cartel que hay en la entrada "Sin estrellas". Debes colocar las estatuas justo delante de la esfera en el siguiente orden: LUNA-TIERRA-SOL.

16.- Coloca el diamante sobre uno de los bloques grises. Empújalo hasta la plataforma de la derecha y pulsa la palanca que hace subirla. Traslada el diamante hasta la plataforma móvil y déjalo caer justo delante de la puerta.

17.- FRAGMENTO 5.

18.- Libera el prisionero. Destruye las dos pilas de bloques que hay a la izquierda y entra en una sala secreta donde encontrarás un colgante.

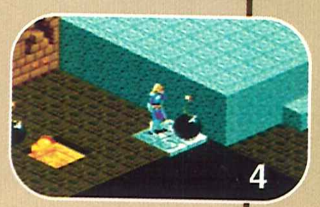
19.- ESFERA ROJA. Ahora es cuando debes utilizar la caja de música, aunque te resultará más fácil si llevas el orden que aquí te enseñamos. Esta es la última sala del nivel 2.

1.- Este nivel empieza fuerte. Lo primero que debes hacer es destruir al gran enemigo que tienes ante ti. Evita las bolas de fuego y utiliza tu magia (preferiblemente "Needlecrack" y "Firewind").




2.- Nada más entrar se iluminará una estatua. Espera a que se iluminen las cuatro y dale a la que se iluminó antes. Repite esta operación 4 veces y la puerta se abrirá. Es como el juego del "Simon".

3.- Aquí debes poner el grifo (utilizando el disfraz de Goblin) cuando lo encuentres para inundar la sala de al lado.



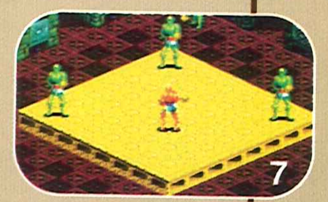

4.- Cuando entres, para el tiempo y sitúa la primera de las bombas en la baldosa naranja. Pon a correr el tiempo hasta que la plataforma haya bajado del todo y vuélvelo a parar. Pon la última bomba en la plataforma y poniendo en marcha de nuevo en tiempo súbete a ella. Deja que explote la primera y tendrás 7 segundos para llevar la otra bomba hasta la puerta.

5.- Este enemigo es uno de los fáciles. Ponte al lado suyo en el agua y utiliza tu espada para acabar con él.




6.- Pon el diamante justo en la esquina del cuarto y sitúa las bombas a ambos lados de él. Luego acciona primero la de la izquierda y luego la de la derecha y súbete a la plataforma. El DISFRAZ por fin es tuyo. Con él podrás pasar desapercibido para la mayoría de los enemigos.

7.- Un torneo que puede darte mucho dinero. Con el disfraz puesto lucha contra los tres goblins intentando sacarles del ring. Cada vez que ganes obtendrás muchas monedas de oro. Utilízalas para ir al pueblo y comprar lo que te haga falta.




8.- Para entrar en esta sala debes ponerte el disfraz y hablar con el goblin. Una vez dentro es cuestión de rapidez. Debes conseguir que la bola se quede justo debajo de la plataforma con el barril para que ésta no baje.

9.- Una de las salas más difíciles. Primero intenta poner la bola naranja de la izquierda en la esquina de manera que no moleste. Luego,. y utilizando las lámparas (que cambian la dirección del viento), debes llevar la bola pequeña hasta la baldosa para que se abra la puerta. Mira la imagen y golpea a la lámparas en este orden: 1-2-1-2-3-2-3-4-1.




10.- PUÑO DEL PODER

11.- La araña no es un enemigo fácil de vencer. Utiliza el hechizo "Thunder" lo más cerca de ella que puedas. Obtendrás el grifo como recompensa.

12.- Para obtener la LLAVE 3 pulsa el interruptor y salta de la plataforma a la bola, de esta a la otra plataforma y así hasta alcanzar el cofre.



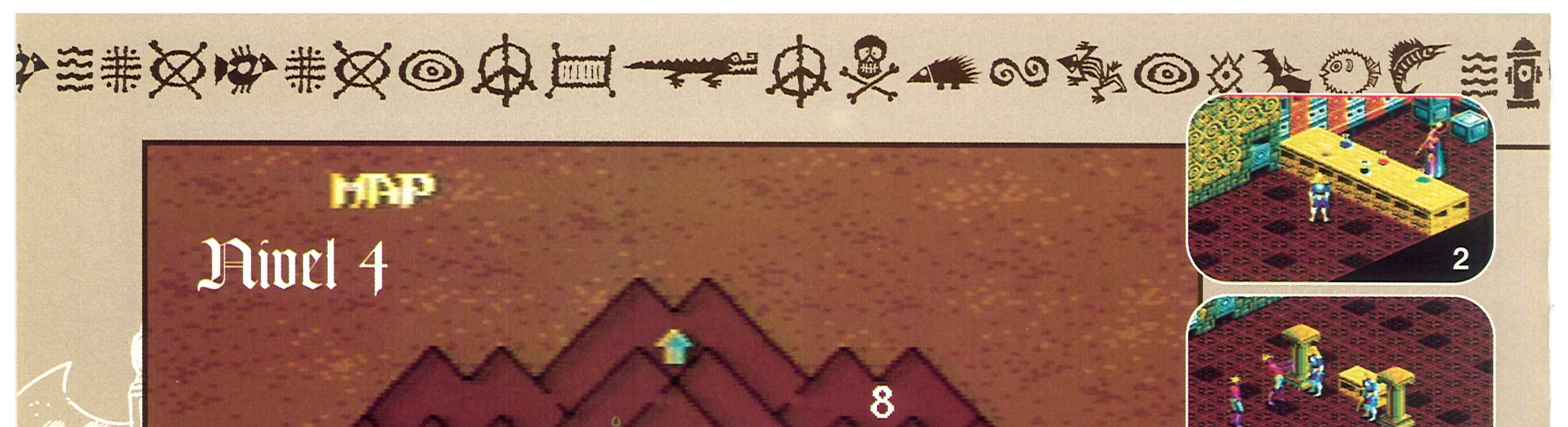

13.- Con la llave que acabas de conseguir entra en esta sala y encuentra la tabla. Si quieres descifrar su contenido debes volver al nivel 2 para transportarte al castillo y hablar con la princesa.

14.- Para conseguir la MALLA debes recordar lo que ya hiciste en la sala dos y repetirlo 11 veces.

15.- Utiliza el disfraz para entrar en esta sala.

16.- Si has ido a hablar con la princesa sabrás que el orden es G-A-R-R-I-O-T-T.

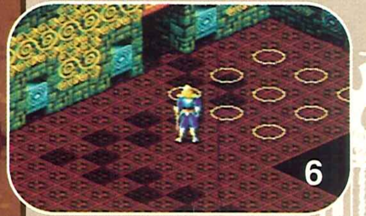





# Nivel 4

F: Fuentes.
P: Prisioneros.
S: Salvar Partida.





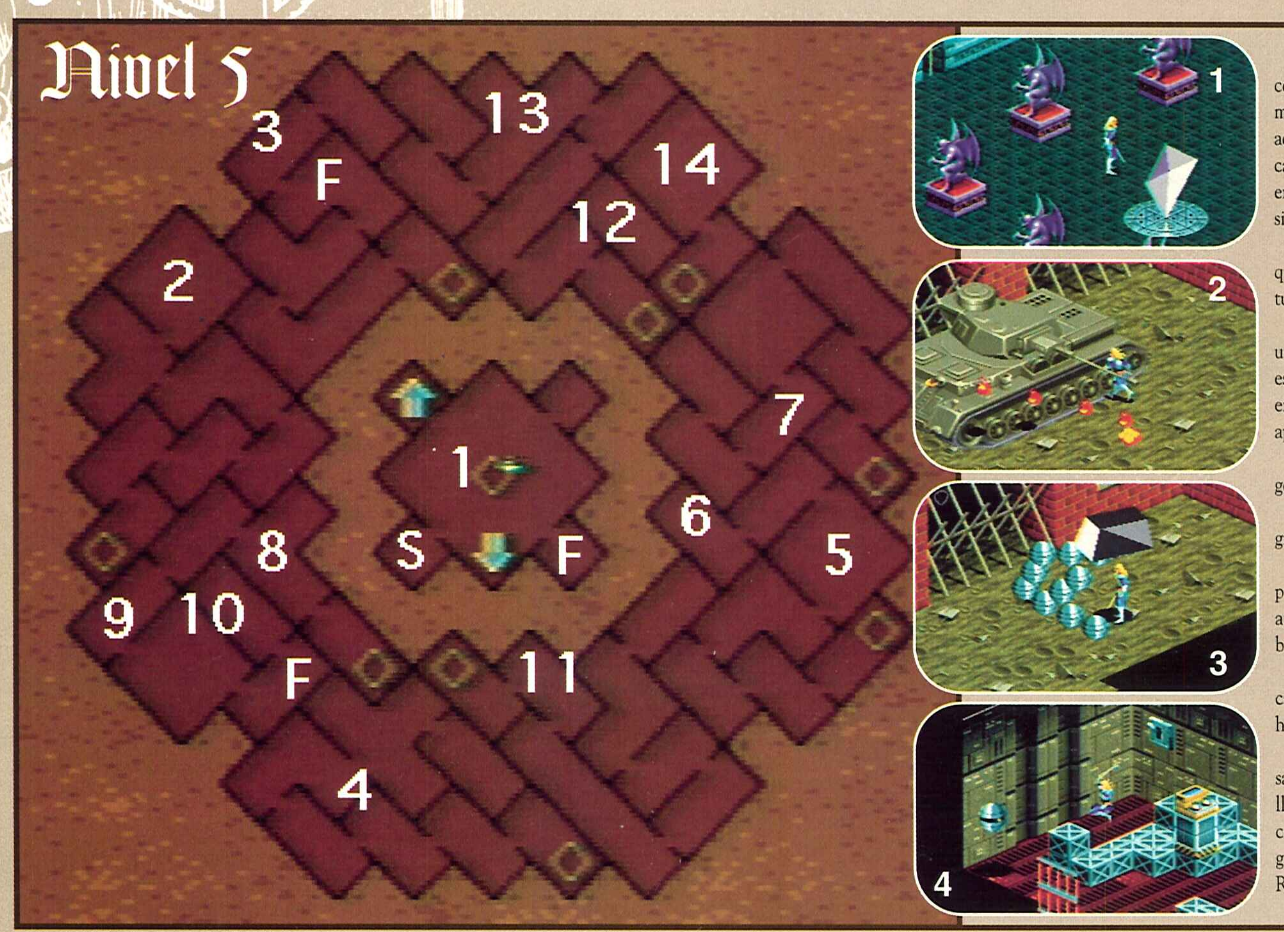
1.- Para pasar esta puerta necesitas recuperar un objeto: LA CUMBRE

2.- Igual que en la sala 1 necesita LA CUMBRE para poder comprar alguno de los artículos (aunque te advertimos que son muy caros).

3.- Con la ayuda del espejo debes acabar con los dos Zombis para entrar en la siguiente sala o en la estancia secreta que hay al otro lado del espejo donde te espera un MEDALLÓN.

4.- Para acceder a la celda del prisionero empuja las dos bolas a la derecha. Luego la de más arriba contra la

# Nivel 5



1.- Este no es un nivel normal y corriente. Aquí encontrarás varios mundos distintos a los que accederás mediante el cristal. En cada mundo debes derrotar a un enemigo y devolver al mago a su sitio original.

Te aconsejamos que cada vez que termines un mundo rellenes tu vida y salves la partida.

2.- Salta encima del tanque y utiliza el hechizo "Thunder" o la espada "Light Crusader". Es un enemigo duro, y no sólo en apariencia.

3.- Solo dañarás a este enemigo golpeándolo en la cabeza.

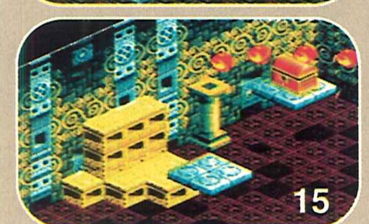
4.- Estás en el espacio y la gravedad te ayudará.

5.- A veces las cosas se pasan por alto. En el centro de la sala, aunque no lo veas, se esconde un barril.

6.- Golpea al gusano en la cabeza, si es posible utilizando el hechizo "Thunder".

7.- Si vuelves a entrar en esta sala una vez que has conseguido llevar al mago a su sitio y acabas con los dos ninjas, obtendrás un guante secreto "El RASCAESPALDAS"







de abajo, y por último vuelve a empujarlas, pero esta vez a la izquierda.

5.- Por fin has encontrado LA CUMBRE.

6.- Pisando las cruces se convierten en círculos. Cuando todos sean círculos se abrirá la puerta.

7.- Colocando la bola en la baldosa (es fácil a pesar del viento) conseguirás el RELEVO.

8.- Una sala difícil por lo resbaladizo del hielo. Utiliza las plataformas como freno para el barril. Puedes utilizar este camino en lugar de dar la vuelta por la izquierda, pero es aún más difícil.

9.- Concentra tus esfuerzos sobre el mago y tus dobles desaparecerán.

10.- Si pasas al lado de las estatuas un rayo invisible volverá loco tu mando. Si te ocurre vuelve a pasar sobre el rayo y todo será normal de nuevo.

11.- Ponte justo delante del enemigo y derrótalo. Si sigues tu camino obtendrás la armadura DRAGÓN.

12.- Un juego conocido: esta vez tendrás que repetirlo 9 veces.

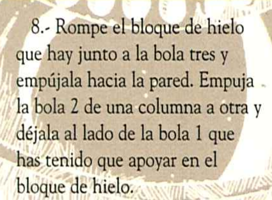
13.- Para derrotar a este escorpión gigante utiliza el hechizo "Thunder" y cuando acabes con él conseguirás la LLAVE 4.

14.- En esta sala tendrás que esperar durante 30 segundos a que se abra la puerta, mientras te disparan continuamente. Te aconsejamos que llegues a el cargado de pociones y medallones. Si compras la poción Amarilla serás invisible durante gran parte del tiempo.

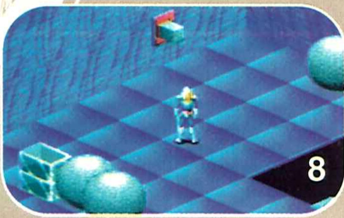
15.- Hacerte con este cofre será más difícil de lo que te imaginas. Paciencia, consiste en encontrar el momento oportuno subido a las piedras de las pared.

16.-Entra rápido y empuja la bomba hasta la puerta. Sólo tienes 10 segundos.

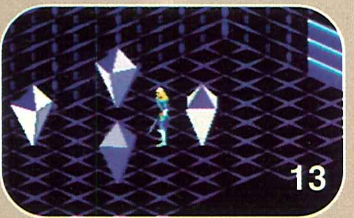
17.- Este enemigo es especial, no lo puedes dañar. Para acabar con el dedícate a disparar a la sombra que aparece en el suelo con forma redonda. Para ser más eficaz utiliza el hechizo "Needlecrack". Una vez hayas acabado con él recibirás la espada LIGHT CRUSADER.











8.- Rompe el bloque de hielo que hay junto a la bola tres y empújala hacia la pared. Empuja la bola 2 de una columna a otra y déjala al lado de la bola 1 que has tenido que apoyar en el bloque de hielo.

9.- Salta con rapidez y precisión desde la plataforma de la izquierda hasta la palanca, pasando por el resto de plataformas.

10.- ¿Recuerdas el dragón al que ya te has enfrentado? pues tendrás que hacerlo de nuevo.

11.- Observa bien las lámparas, ellas te dan la clave para seguir adelante (toca la última que se haya encendido).

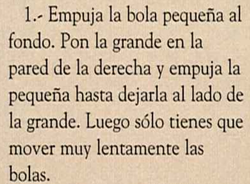
12.- Haz que todos los diamantes giren en la misma dirección par avanzar. Una vez hayas encontrado a los ocho magos, vuelve a esta sala y abre el pasadizo que te dará la espada CRISTAL.

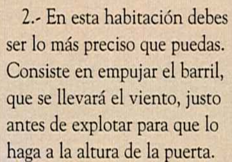
13.- Obtienes el GUANTE DE HIERRO.

14.- En este caso el enemigo es fuerte pero utilizando el hechizo "Needlecrack" obtendrás unos resultados magníficos.

# Nivel 6









1.- Empuja la bola pequeña al fondo. Pon la grande en la pared de la derecha y empuja la pequeña hasta dejarla al lado de la grande. Luego sólo tienes que mover muy lentamente las bolas.

2.- En esta habitación debes ser lo más preciso que puedas. Consiste en empujar el barril, que se llevará el viento, justo antes de explotar para que lo haga a la altura de la puerta.

3.- Obtienes la espada SACRA.

4.- Apoya las dos bolas en los salientes y empuja la pequeña hacia la grande.

5.- La LLAVE DE ORO.

6.- Atraviesa el espejo a la altura de la lámpara central, después de haberlos encendido todos.

7.- Aquí se encuentra el último punto de VIDA.

8.- Tu penúltimo enemigo. Se rápido esquivándolo y astuto al utilizar los conjuros "Meteor" y "Needlecrack".

9.- Empuja las dos bolas a la dcha. y luego al fondo. Ahora empuja una de ellas a la baldosa gris y pon el barril en la otra baldosa. Traslada la bola que ha subido hasta la otra plataforma y haz explotar el barril.

10.- Utiliza una combinación de la espada SACRA y la espada LIGHT CRUSADER para acabar con los esqueletos.

11.- Como ya es habitual, encuentra la entrada del espejo.

12.- La sala de los tesoros. A nadie le viene mal el vino.

13.- Sitúa el diamante en la baldosa y pon las dos bombas al lado de los interruptores laterales. Asegúrate de que al explotar ambas bombas tengas tiempo de cambiar de plataforma. Obtienes la última armadura conocida como HIERRO.

14.- EL ENEMIGO FINAL. Primero debes romper las esferas (que te arrebataron en otro nivel) que sujeta tu poderoso enemigo. Luego debes atacar únicamente a su cabeza utilizando el hechizo "Meteor". Es un enemigo muy duro pero seguro que consigues acabar con él y por tanto ¡ENHORABUENA! has acabado sano y salvo.





AfterBurnerAirCombatAlienDeathandReturno

trucos trucos trucos

PlayStatio

Megaman

StimpySamuraiShodownSo

# ¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

| Juego | Consola | HC núm. |
|---|---|---|
| 36 Great Holes | Mega Drive 32X | 52 |
| Addams Family,The | Super Nintendo | 55 |
| Adventures Batman & Robin,The | Super Nintendo | 40 |
| Adventures Batman & Robin,The | Mega CD | 53 |
| Adventures Batman & Robin,The | Mega Drive | 54 |
| After Burner | Mega Drive 32X | 48 |
| Air Combat | PlayStation | 53 y 54 |
| Alien 3 | Super Nintendo | 40 |
| Alien Wars,The | Game Boy | 51 |
| Another World | Super Nintendo | 55 |
| Art of Fighting 2 | Super Nintendo | 45 |
| Astal | Saturn | 52 |
| Astérix y Obélix | Super Nintendo | 52 |
| Axelay | Super Nintendo | 40 |
| B.O.B. | Mega Drive | 49 |
| Ball Z | Mega Drive | 51 y 52 |
| Ball Z | 3DO | 53 |
| Barclay Shut | Mega Drive | 41 |
| Batman Forever | Mega Drive | 54 |
| BattleArena Toshinden | PlayStation | 52 |
| Battlecorps | Mega CD | 43 y 46 |
| Beauty & the Beast | Super Nintendo | 43 |
| Beavis & Butt-Head | Mega Drive | 50 |
| Beavis & Butt-Head | Game Gear | 53 |
| Bloodshot | Mega CD | 51 |
| Bloodshot | Mega Drive | 46 |
| Brutal | Super Nintendo | 45 |
| Bubsy 2 | Super Nintendo | 41 |
| Bubsy 2 | Mega Drive | 42 y 48 |
| Bug! | Saturn | 52 |
| Burn Cycle | CDI | 51 |
| Cadillacs & Dinosaurs | Mega CD | 50 |
| Cannon Fodder | Mega Drive | 44 |
| Cannon Fodder | Super Nintendo | 43 |
| Clayfighter | Super Nintendo | 43 |
| Clayfighter 2 | Super Nintendo | 40,44,49 y50 |
| Clockwork Knight | Saturn | 48 y 50 |
| Clockwork Knight 2 | Saturn | 53 y 54 |
| Combat Cars | Mega Drive | 43 |
| Comix Zone | Mega Drive | 51 |
| Cosmic Carnage | Mega Drive 32X | 51 y 52 |
| Cosmic Spacehead | Master System | 42 |
| Crazy Chase | Super Nintendo | 48 |
| Chaos Engine,The | Mega Drive | 43 |
| Darius Gaiden | Saturn | 55 |
| Daytona USA | Saturn | 49 |
| Death and Return of Superman | Super Nintendo | 50 |
| Demolition Man | 3DO | 52 |
| Demon's Crest | Super Nintendo | 44 |
| Destruction Derby | PlayStation | 54 y 55 |
| Digital Pinball | Saturn | 54 |
| Donkey Kong Country | Super Nintendo | 41, 43 y 44 |
| Donkey Kong Country 2 | Super Nintendo | 40 |
| Doom | Mega Drive 32X | 42 y50 |
| Doom | Super Nintendo | 40 y 55 |
| Double Dragon 5 | Super Nintendo | 41 |
| Dragon Ball Z | Saturn | 55 |
| Dragon Ball Z | PlayStation | 55 |
| Dragon's Revenge | Mega Drive | 41 |
| Dynamite Headdy | Mega Drive | 42 y 44 |
| Earthworm Jim | Super Nintendo | 42, 43 y 45 |
| Earthworm Jim | Mega Drive | 41, 44 y 45 |
| Earthworm Jim | Mega CD | 53 |
| Earthworm Jim | Mega CD | 52 |
| Earthworm Jim 2 | Super Nintendo | 54 |
| Ecco the Dolphin | Mega Drive | 40 y 41 |
| ESPN Extreme Sports | PlayStation | 55 |
| Eternal Champions | Mega CD | 52 y 54 |
| Ex-Mutants | Mega Drive | 41 |
| Fever Pitch | Mega Drive | 53 |
| Fifa Soccer'95 | Mega Drive | 48 y 49 |
| Fifa Soccer'96 | Saturn | 54 y 55 |
| Fifa Soccer'96 | PlayStation | 55 |
| Flink | Mega Drive | 50 |
| Global Gladiators | Master System | 47 |
| Great Circus Mystery,The | Super Nintendo | 53 |
| Hagane | Super Nintendo | 46, 47 y 54 |
| Hang On GP'95 | Saturn | 54 |
| Hulk,The | Mega Drive | 45 |
| Indiana Jones Greatest Adv... | Super Nintendo | 42 |
| International Superstar Soccer | Super Nintendo | 46, 50 y 52 |
| Jelly Boy | Super Nintendo | 45 |
| Jelly Boy | Mega Drive | 43 |
| Judge Dredd | Mega Drive | 50 |
| Judge Dredd | Game Gear | 52 |
| Judge Dredd | Game Boy | 52 |
| Jumping Flash | PlayStation | 54 y 55 |
| Jungle Book,The | Super Nintendo | 50 |
| Jungle Book,The | Mega Drive | 40 y 41 |
| Jungle Book,The | Game Gear | 45 |
| Jungle Strike | Super Nintendo | 46 y 55 |
| Jurassic Park | Super Nintendo | 52 |
| Jurassic Park | Mega CD | 43 |
| Jurassic Park 2 | Super Nintendo | 43 |
| Killer Instinct | Super Nintendo | 40, 50, 51 y 52 |
| Killer Instinct | Game Boy | 40 y 54 |
| Kirby's Dream Land | Game Boy | 40 |
| Lemmings | Master System | 45 |
| Lemmings | Game Gear | 43 |
| Lemmings 2 | Super Nintendo | 53 |
| Lemmings 2, the Tribes | Mega Drive | 52 |
| Lethal Enforces 2 | Mega CD | 53 |
| Lion King,The | Super Nintendo | 43, 46 y 47 |
| Lion King,The | Game Boy | 52 |
| Lion King,The | Mega Drive | 41 |
| Lion King,The | Master System | 46 |
| Loaded | PlayStation | 54 |
| M.M.P.R.: The Fighting Edition | Super Nintendo | 40 |
| Marko's Magic Football | Mega Drive | 55 |
| Marsupilami | Mega Drive | 53 |
| Mask,The | Super Nintendo | 51 |
| Maximum Carnage | Super Nintendo | 49 y 51 |
| Mechwarrior 3050 | Super Nintendo | 40, 52 y 53 |
| Mega Bomberman | Mega Drive | 48 |
| Mega Bomberman | Saturn | 53 |
| Megalomania | Mega Drive | 40 |
| Megaman 3 | Game Boy | 40 |
| Megaman 7 | Super Nintendo | 54 y 55 |
| Metal Head | Mega Drive 32X | 50 |
| Mickey Mania | Super Nintendo | 48 |
| Mickey Mania | Mega CD | 41 |
| Mickey Mania | Mega Drive | 44 |
| Micromachines | Super Nintendo | 48 |
| Michael Jordan: Chaos in the.. | Super Nintendo | 49 |
| Mortal Kombat 2 | Game Gear | 46,47 |
| Mortal Kombat 2 | Mega Drive | 42 |
| Mortal Kombat 2 | Super Nintendo | 40 |
| Mortal Kombat 3 | Super Nintendo | 40 y 52 |
| Mortal Kombat 3 | Mega Drive | 52, 53 |
| Mortal Kombat 3 | PlayStation | 53 |
| Myst | Saturn | 53 |
| NBA Jam | Mega CD | 52 |
| NBA Jam Tournament Edition | Super Nintendo | 47 |
| NBA Jam Tournament Edition | PlayStation | 52, 53 y 54 |
| NBA Jam Tournament Edition | Mega Drive | 45 |
| NBA Live'95 | Super Nintendo | 54 |
| NBA Live'96 | Super Nintendo | 40 |
| NBA Live'96 | Mega Drive | 54 |
| NFL Quarterback Club | Mega Drive 32X | 52 |
| NHL All Star Hockey | Saturn | 54 |
| NHL'96 | Super Nintendo | 54 |
| Ninja Warriors | Super Nintendo | 52 |
| Novastorm | PlayStation | 54 |
| Off World Interceptor Extreme | PlayStation | 54 |
| Pac in Time | Super Nintendo | 51 |
| Pac-Attack | Super Nintendo | 49 |
| Pagemaster,The | Super Nintendo | 40 y 51 |
| Panzer Dragoon | Saturn | 49, 51 y 53 |
| Pebble Beach Golf | Saturn | 52 |
| Pit Fighter | Mega Drive | 42 |
| Pitfall | Super Nintendo | 47 |
| Pitfall | Mega Drive | 43 |
| Pitufos,Los | Mega Drive | 47 |
| Pitufos,Los | Master System | 44 |
| Power Rangers | Mega CD | 51 |
| Power Rangers | Game Boy | 40 |
| Power Rangers | Super Nintendo | 40 |
| Power Rangers Mighty Morphin' | Super Nintendo | 55 |
| Power Rangers The Movie | Super Nintendo | 52 |
| Prehistorik Man | Super Nintendo | 54 |
| Primal Rage | Super Nintendo | 52 y 53 |
| Primal Rage | Mega Drive | 53 y 54 |
| Prince of Persia | Mega Drive | 40 |
| Probotector 2 | Game Boy | 41 |
| Psycho Pinball | Mega Drive | 42 y 46 |
| Putt & Putter | Game Gear | 41 |
| Putty Squad | Super Nintendo | 49 y 54 |
| Q-Bert | Game Boy | 40 |
| Radical Rex | Super Nintendo | 49 |
| Radical Rex | Mega Drive | 51 |
| Radical Rex | Mega CD | 51 |
| Rainbow Islands | NES | 42 |
| Rayman | PlayStation | 51 |
| Rayman | Saturn | 55 |
| Red Zone | Mega Drive | 46 |
| Ren & Stimpy | Game Gear | 42 |
| Return of the Jedi,The | Super Nintendo | 41 |
| Ridge Racer Revolution | PlayStation | 53 y 55 |
| Rings of Power | Mega Drive | 52 |
| Rise of the Robots | Super Nintendo | 44 |
| Ristar | Mega Drive | 51 |
| Ristar | Game Gear | 55 |
| Road Rash 3 | Mega Drive | 49 |
| Robotica | Saturn | 51 y 53 |
| Rock 'N' Roll Racing | Mega Drive | 48 |
| Rock 'N' Roll Racing | Super Nintendo | 55 |

# trucos

fSupermanDigitalPinballESPNExtremeSports

n Jurassic Park Lemming

ic Chaos y Story Wild Guns

fSupermanDigitalPinballESPNExtremeSports

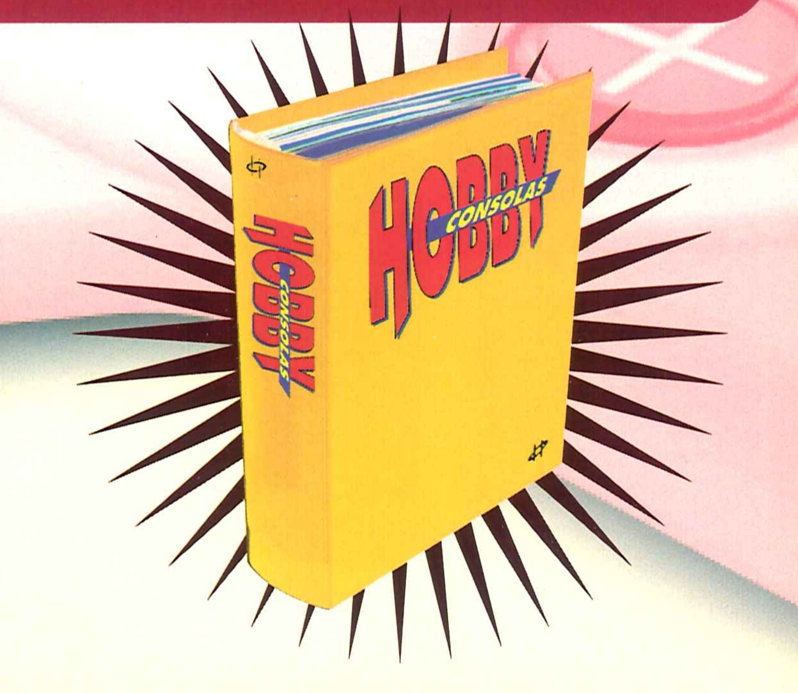
| Juego | Consola | HC núm. |
|---|---|---|
| Samurai Shodown | Super Nintendo | 41 |
| Samurai Shodown | Game Boy | 40 |
| Seaquest | Super Nintendo | 45 y 51 |
| Sega Rally | Saturn | 54 y 55 |
| Separation Anxiety | Super Nintendo | 53 |
| Shadow Run | Mega Drive | 50 |
| Shaq-Fu | Super Nintendo | 41 |
| Shaq-Fu | Mega Drive | 46 |
| Shining Force 2 | Mega Drive | 43 |
| Shinobi | Saturn | 53 |
| Shock Wave | 3DO | 51 |
| Skeleton Krew | Mega Drive | 51 y 52 |
| Snatcher | Mega CD | 53 |
| Sonic & Knuckles | Mega Drive | 40 |
| Sonic CD | Mega CD | 40 |
| Sonic Chaos | Game Gear | 46 |
| Sonic Triple Trouble | Game Gear | 52 |
| Space Harrier | Mega Drive 32X | 50 |
| Sparkster | Mega Drive | 48 |
| Star Trek | Super Nintendo | 45 y 54 |
| Star Wars | Mega Drive 32X | 45 y 47 |
| Starblade | 3DO | 51 |
| Stellar-Fire | Mega CD | 48 |
| Story of Thor,The | Mega Drive | 51 |
| Street Fighter 2 | Saturn | 53 |
| Street Fighter 2 | PlayStation | 53 |

| Juego | Consola | HC núm. |
|---|---|---|
| Street Racer | Super Nintendo | 45 y 51 |
| Super Bomberman 3 | Super Nintendo | 54 |
| Super Game Boy | Super Game Boy | 41 |
| Super Metroid | Super Nintendo | 55 |
| Super Punch Out | Super Nintendo | 45 y 50 |
| Super Return of the Jedi | Super Nintendo | 48 y 50 |
| Super Skidmarks | Mega Drive | 53 |
| Super Street Fighter 2 | Mega Drive | 47 |
| Sylvester & Tweety | Mega Drive | 44 |
| Syndicate | Super Nintendo | 46 y 50 |
| Taz in Escape From Mars | Mega Drive | 48 |
| Taz-Mania | Mega Drive | 44 |
| Theme Park | Mega Drive | 47 y 50 |
| Theme Park | Saturn | 51 |
| Theme Park | Super Nintendo | 40 |
| Tintin en el Tibet | Super Nintendo | 55 |
| Tiny Toon Wacky Sports | Super Nintendo | 40 y 47 |
| Toe Jam & Earl 2 | Mega Drive | 40 |
| Toshinden | Saturn | 54 |
| Toshinden | PlayStation | 55 |
| Total Eclipse Turbo | PlayStation | 54 |
| Toughman Contest | Mega Drive | 47, 49, 51y 52 |
| Toy Story | Mega Drive | 55 |
| Turn & Burn | Super Nintendo | 42 |
| Twisted Metal | PlayStation | 53 y 54 |
| Unirally | Super Nintendo | 40 |

| Juego | Consola | HC núm. |
|---|---|---|
| Urban Strike | Super Nintendo | 51 y 55 |
| Urban Strike | Mega Drive | 40 |
| Vectorman | Mega Drive | 55 |
| Virtua Cop | Saturn | 55 |
| Virtua Fighter | Saturn | 51 |
| Virtua Fighter 2 | Saturn | 55 |
| Virtua Fighter Remix | Saturn | 51 |
| Virtua Racing DeLuxe | Mega Drive 32X | 42 |
| Vortex | Super Nintendo | 42 y 47 |
| Warhawk | PlayStation | 54 |
| Wario Blast | Game Boy | 45 y 46 |
| Weapon Lord | Super Nintendo | 53 y 55 |
| Wild Guns | Super Nintendo | 46 |
| Wiz 'N' Liz | Mega Drive | 55 |
| Wolfenstein 3D | Super Nintendo | 50 |
| WWF Raw | Mega Drive | 46 y52 |
| WWF Raw | Super Nintendo | 52 |
| WWF Wrestlemania | PlayStation | 55 |
| X-Kaliber 2097 | Super Nintendo | 55 |
| Yoshi's Island | Super Nintendo | 53 |
| Zero the Kamikaze Squirrel | Super Nintendo | 44 y 47 |

**Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.**

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

# GUN BLADE

## LA NUEVA PESADILLA DE LOS MALEANTES









*El juego nos trasladará a escenarios muy diferentes, como este carguero anclado en el puerto. Son las ventajas de viajar en un helicóptero de la policía de New York.*

Los juegos de disparo siguen dominando los salones de todo el mundo. **Am#3**, los creadores de **«Manx TT»,** han querido aportar cierta originalidad al género colocando como protagonista a un súper helicóptero que sobrevuela las calles de **Nueva York** persiguiendo malhechores. La mecánica es la misma que en otros juegos de disparo, es decir, el jugador debe usar las ametralladoras disponibles para arrasar con todo lo que se aparezca en pantalla, pero el hecho de estar "dentro" de un helicóptero conlleva que los **movimientos de cámara sean más vertiginosos** y espectaculares, y que la acción se traslade a **diferentes escenarios en tierra o aire.**

Uno de los encantos del juego reside en las armas que presenta el mueble. Se trata de **dos enormes ametralladoras** sujetas a la máquina, pero **con una movilidad total**, que incluso incluyen el habitual **retroceso** de este tipo de armas, que casi consigue que **vibre todo el cuerpo del jugador** durante la partida. Por otro lado, **el trabajo gráfico de AM#3 ha sido sensacional**, y a unos diseños bastante notables a base de polígonos hay que añadir el trepidante movimiento de cámaras que supera con mucho al de todos sus rivales y que simula con bastante fidelidad el movimiento de un helicóptero. Se trata de un nuevo juego de disparo en la última línea del género, pero con algunos alicientes bastante interesantes.






*Antes de empezar el juego podréis elegir entre dos misiones que presentan un nivel de dificultad diferente. Ambas están repletas de peligros y sorpresas.*




*Las imágenes de la ciudad de Nueva York resultan muy espectaculares, lo mismo que las marcas que dejan los disparos en las paredes: toda una novedad de AM#3.*

*Los movimientos de la cámara nos harán sentir la sensación de ir montados en un helicóptero auténtico.*

## LOS + BUSCA2

### 1. VIRTUA FIGHTER 3

**Empieza a verse la luz. Puede que en la próxima feria de Tokyo, Sega presenta el juego ya terminado.**

### 2. PROPCYCLE

**Una lástima que este juego no haya llegado durante el Tour. Hubiera arrasado en los salones.**

### 3. TOKYO WAR

**Los tanques de Namco se están haciendo de rogar más de lo esperado. A ver si antes de las Navidades...**

## DECATHLETE

Justo al mismo tiempo que llegaba el juego a Saturn, se presentaba esta placa en los salones New Park de Madrid y Barcelona. El mes pasado ya visitéis la review de la versión doméstica, así que no os explicamos más, ya que los dos juegos son exactamente iguales. Que lo disfrutéis con salud.







*Las 10 pruebas del juego requerirán reflejos y rapidez a partes iguales asegurando la diversión en todo momento.*

## HOBBY RECOMIENDA...

**Dos consejos. En plena resaca olímpica no deberíais dejar de probar ese gran programa llamado «Decathete», pura diversión en formato atlético.**

**«Die Hard Arcade» está deleitando a todos los jugadores que han tenido la suerte de probarlo. No seáis los últimos.**

ARCADE SHOW

# NOVEDAD EN ESPAÑA

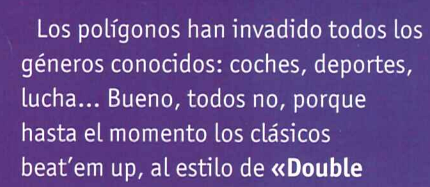
# DIE HARD ARCADE

## UNA PAREJA DE ARMAS TOMAR





*Pese a que ciertos movimientos resultan algo bruscos, este «Die Hard Arcade» tiene la jugabilidad de los mejores beat'em up.*



Los polígonos han invadido todos los géneros conocidos: coches, deportes, lucha... Bueno, todos no, porque hasta el momento los clásicos beat'em up, al estilo de **«Double Dragon» o «Final Fight»**, han pasado desapercibidos para los artesanos geométricos. Por fin **Sega** ha solventado este olvido histórico con **«Die Hard Arcade»**, un **beat 'em up** con todas las de la ley en el que los protagonistas recorren diferentes lugares repartiendo mamporros a diestro y siniestro, pero que además está realizado a base de **polígonos y utilizando multiperspectivas y cámaras móviles.**

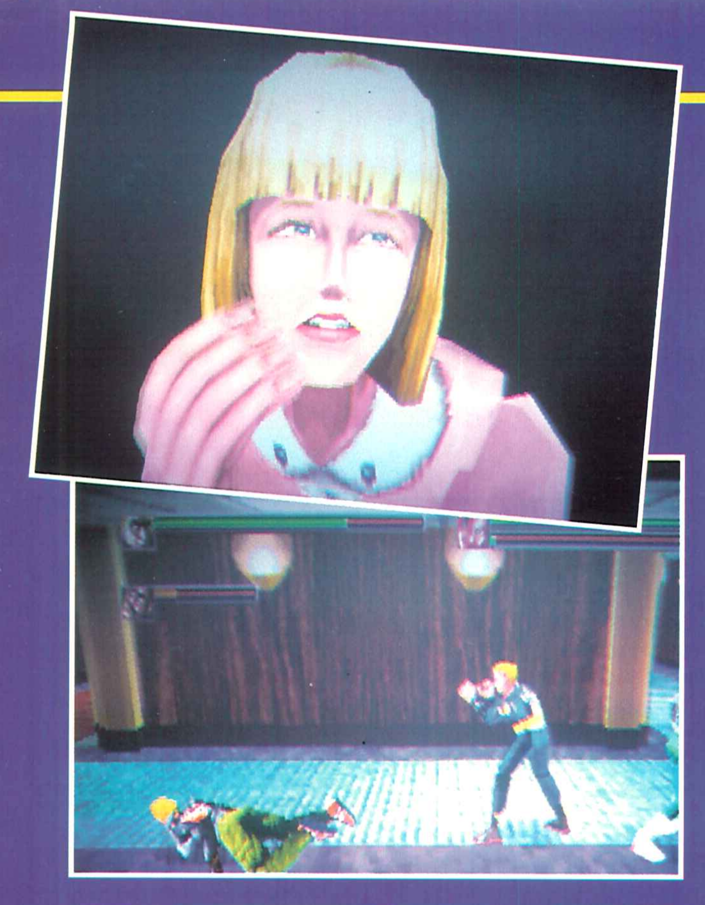
Pese a que el resultado es espectacular han quedado algunos detalles por depurar. Aunque la acción se desarrolla en un **entorno 3-D, los movimientos de los personajes** hacia adentro y hacia afuera no están del todo conseguidos, y **resultan algo toscos**. Por otro lado, y pese a tener varios niveles, el juego parece corto, aunque también es verdad que el nivel de dificultad de la máquina que utilizamos estaba al mínimo.

De todos modos, **el juego resulta muy divertido**, ya que además de ofrecer todo el atractivo y la indudable jugabilidad de este género y el aliciente añadido de las **innovaciones técnicas**, contiene algunos detalles muy originales como los **golpes en movimiento**, o la posibilidad de utilizar todo tipo de armas de fuego.














# TOP 10 ARCADE



## 1. MANX TT - SEGA

El extraordinario juego de Sega recupera el cetro perdido. Hoy por hoy sigue siendo el auténtico rey de los salones, a pesar de las modas que impongan las compañías.



## 2. CRYPT KILLER - KONAMI

No ha durado mucho en la primera posición, pero sigue siendo uno de los preferidos en los salones.

## 3. TIME CRISIS - NAMCO

Los juegos de disparo empiezan a bajar la guardia, tras su espectacular dominio de los meses pasados. De todos modos, su calidad le sigue avalando.

## 4. VIRTUA STRIKER - SEGA

El fútbol vuelve a subir enteros en los salones, y eso que este juego lleva ya un tiempo deleitando a los jugones.

## 5. CYBER CYCLES - NAMCO

Parece que a las motos les cuesta mantener su popularidad. Aún así, sigue llamando la atención a los jugadores.

## 6. DIE HARD ARCADE - SEGA

La entrada más fuerte de este mes. Parece que los usuarios estaban esperando un beat'em up como los de antes, aunque se han encontrado con uno de la nueva generación.

## 7. SEGA RALLY - SEGA

El gran simulador de Sega recupera poco a poco posiciones, y es que su calidad sigue sin tener rival en los coches.

## 8. R-360 - SEGA

El juego más veterano de la lista sigue alucinando al personal y... provocando mareos.

## 9. KILLER INSTINCT 2 -NINTENDO

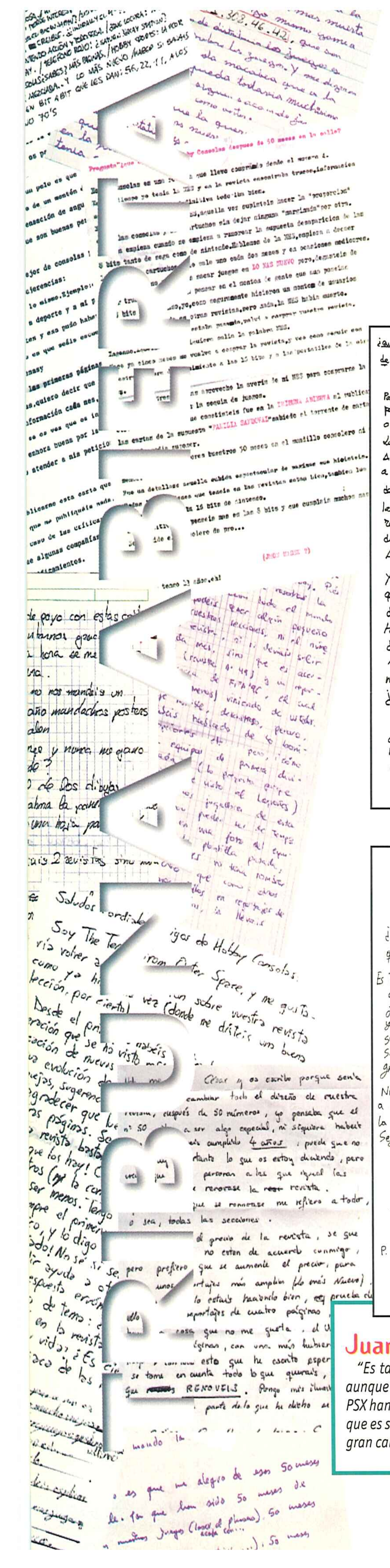
No parece que este juego haya calado en el publico español, a pesar de que sigue teniendo sus incondicionales.

## 10. DECATHLETE - SEGA

Con esto de las olimpiadas, este divertido juego de Sega ha conseguido meterse entre los mejores. Veremos lo que le dura la popularidad.

## Y ADEMÁS:

Por lo que nos cuentan parece que en este último mes ha subido ligeramente la popularidad de los juegos de lucha poligonales. «UMK3» también mantiene un elevado número de seguidores incondicionales.




**La inminente llegada de N64 está generando todo tipo de opiniones, algunas a favor y otras en contra. Lo que está claro es que no pasa desapercibida para nadie. Como siempre, cada cual defiende sus intereses, pero lo más importante es que, según lo que se desprende de vuestras cartas, a ninguna de las tres consolas de la nueva generación le van a faltar un buen número de fieles en nuestro país.**

¿Qué espectativas tenéis sobre N64 y sus juegos después de ver los de Saturn y PlayStation?

Parece que todo el mundo duda sobre Nintendo, lo mismo pasaba con las 16 bits. ¿Cuál salió primero? ¿La Super o La Mega? Y al final pasó lo que tenía que pasar... La Super barrió a la Mega-Drive.
Ahora casi 6 años después creo que se va a volver a repetir la historia. Los ojos de la gente se dejan llevar por la espectacularidad que muestran las fotos de PSX y Saturn... ¡Pero nadie se podrá resistir cuando la tremenda jugabilidad y diversión de Nintendo caiga a sus manos! Al final la gente apreciará más las horas y horas de juego que le podrá ofrecer la N64 que no la bonita visibilidad de los juegos de las 32 bits (Sobretodo en presentaciones). Hasta creo que esto que estoy diciendo lo puedo demostrar.
A la gente, a la larga, que le gustará más, ¿Super Mario Kart R o Ridge Racer Revolution? ¿Top Gun o Pilotwings 64? ¿Un supuesto I.S. Soccer Deluxe o un Actua Soccer? ¿Mario 64 o Rayman o Sonic Xtreme? ¿Eh? ¿Eh?
No sé, pero conozco un montón de gente que se espera a la ULTRA y al final lo demostrarán las cifras, ¡ya lo veréis!

## Ultraman 64 (Barcelona)

*"Los ojos de la gente se dejan llevar por la espectacularidad que muestran las fotos de PSX y Saturn...¡Pero nadie se podrá resistir cuando la tremenda jugabilidad y diversión de Nintendo caiga en sus manos; Al final la gente apreciará más las horas y horas de juego que le podrá ofrecer la N64 que no la bonita visibilidad de los juegos de 32 bits (sobre todo en presentaciones)...*

*...No sé, pero conozco un montón de gente que se espera a la Ultra y al final lo demostrarán las cifras. ¡Ya lo veréis!".*

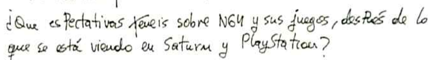
## Jordi Llavador (Ibiza)

*"Para mi N64 no tiene tanta calidad en los juegos como en las otras dos consolas, al ser los juegos de CD...creo que tendrá un parón muy fuerte en ventas...será el doble de cara y no tendrá tantas opciones".*

N64 ha tenido y tendrá muchísimo exito en Japón pero no tanto en España. Ya que las dos consolas más vendidas aquí son la Playstation y la Sega Saturn.
Para mi la N64 no tiene tanta calidad en los juegos como en las otras dos consolas al ser los juegos de cd aunque los juegos de la N64 sean cartuchos y sus gráficos estén bastante bien conseguidos, creo que tendrá un parón muy fuerte en ventas. Una de las razones que yo creo que será, por el precio que será el doble de cara y no tiene tantas opciones como la PSX o Saturn que te puedes conectar a internet y es una ventaja bastante buena.
Creo que los de Nintendo podrían preocuparse más por las máquinas que les hicieron tener "fama" como Super Nintendo y Game boy cosa que más dejan muy aparte.
A Nintendo le está pasando lo mismo que a Sega, que fabricó varios modelos y sólo se preocupaba en el último modelo, pero a Sega le ha salido bien ya que la Sega Saturn se vende bastante bien.

Juan Francisco

Hola ¿Que tal estais?
Enhorabuena por la revista.



¿Que espectativas teneis sobre N64 y sus juegos, después de lo que se está viendo en Saturn y PlayStation?

Es tanto tecnica como jugable, N64 se convertirá en una buena consola, aunque primero tendría que mejorar notablemente sus juegos ya que, Saturn y PlayStation, han vendido bastante y aunque tengan 32 bits, tienen un soporte CD Rom que es suficiente para reproducir Arcades fieles al Original, Daytona, Sega Rally, Ridge Racer, todos ellos con una gran calidad gráfica dificilmente superable.
N64 esta arrasando en Japón pero hasta que no llegue a Europa, y hasta que no produzca Nuevos y Buenos juegos, la capacidad técnica y audiovisual en teoría superior a Sega Sat. y PSX, tendrá que demostrar lo que vale.
¡Toma carta!

Un saludo a todo vuestro equipo y que cumpláis muchos años mas. Hasta otra vez.

P.D.: ¡Espero que me la Publiqueis!

## Juan Francisco del Castillo (Benidorm)

*"Es tanto técnica como jugable, N64 se convertirá en una buena consola, aunque primero tendría que mejorar notablemente sus juegos, ya que Saturn y PSX han vendido bastante y aunque tengan 32 bits, tienen un soporte CD-ROM que es suficiente para reproducir arcades fieles al original, todos ellos con una gran calidad gráfica difícilmente superable".*

## Héctor Bombín (Vitoria)

*"¿Acaso hay alguien que dude que la N64 va a superar a las "maravillas" que ahora disfrutamos en los salones a cambio de no pocas monedas? Tal vez no al principio, pero a la niña mimada de la gran N le espera una larga vida a lo largo de la cual la calidad de los juegos subirá como la espuma".*

Vitoria-Gasteiz
31/7/9

¿Qué expectativas teneís sobre N64 y sus juegos después de lo que se está viendo en Saturn y Play Station?

Vamos, vamos, ¿expectativas? ¿Acaso hay alguien que dude que la N64 va a superar a las "maravillas" que ahora disfrutamos en los salones a cambio de no pocas monedas? Tal vez no al principio, pero a la niña mimada de la gran N le espera una larga vida a lo largo de la cual la calidad de los juegos subirá como la espuma. No olvidemos, los que elegimos bien, vamos a alimentar a nuestra consola con cartuchos, que a diferencia del CD, pueden albergar chips de ultimísima tecnología que la potencien. Esto sin duda con el tiempo creará una brecha insalvable entre la 64bits de Nintendo y sus competidoras.

El señor de la NES

P.D. No me he puesto ese nombre porque sí, sino porque me pasé el Megaman 4 en un día.

BLÍCAME·PUBLÍCAME·PUBLÍCAME·PUBLÍCAME·PUBLÍCAME·PUBLÍCAME·PUBLI

## Alexander Charni (Torremolinos)

*"La calidad de la máquina será bastante superior que la de Saturn y PlayStation. Lo que me molesta es pensar que después de la salida de la máquina salga el 64DD. Y entonces Nintendo se pasará de los cartuchos a los discos. Espero que no nos dejen tirados como acostumbra a hacer Sega".*

TRIBUNA ABIERTA

¿Qué expectativas tenemos de N64?

En mi opinión, Nintendo 64 va a ser la consola más vendida si su precio es, como Nintendo asegura, inferior a las 40.000 ptas, y el de sus juegos no muy superior a las 10.000 ptas. De lo contrario será igual o menos vendida que Saturn o Playstation.

La calidad de la máquina será bastante superior que la de Saturn o Playstation y va a tener juegos superiores a los vistos en las máquinas de Sega y Sony. Fijaos como en "Doom 64" casi se elimina que se vean tanto los sprites como en la "Máquina de Sony".

¿Os engancha "Yoshi's Island? Pues esperad la versión para la máquina del futuro. La salida de juegos como "Mario 64" marcará una nueva época en la historia de los videojuegos. Mientras que Sega apenas tenía 15 títulos en la manga antes de que saliera su máquina, Nintendo tiene unos 30.

Lo que me molesta es pensar que después de la salida de la máquina, salga el 64DD. Y entonces Nintendo se pasará de los cartuchos a los discos. Espero que no nos dejen tirados como acostumbra a hacer Sega.

Un cordial saludo.

Alexander Charni Chico. 13 años.

PD.: Con esta ya van 7 cartas que os he enviado y no me habeis publicado ni una. Así que, por favor, publicad esta carta.

31 de Julio de 1996

LA PREGUNTA ES... ¿QUE EXPECTATIVAS TENEIS SOBRE N64 Y SUS JUEGOS, DESPUES DE LO QUE SE ESTA VIENDO EN SATURN Y PLAY-STATION?

Y LA RESPUESTA ES... No se que pensar. Porque Nintendo quiere hacer a su N64 DEMASIADO exclusiva. Según tengo entendido cualquier compañia que programe para su consola tendra que esperar un año para programarlo para otra. Eso quitara de en medio a muchas compañias como Psygnosis, Namco, E.A., que no querran programar en esas condiciones, (seguramente se quedaran en nada, como la diferencia de salida a la calle de juegos de Psygnosis antes para PSX que para SS)

Pero aun así las dos consolas más potentes del mercado (psx y ss) para cuando salga N64 habran bajado sus precios (aun más?), tendran más juegos -a lo mejor más baratos-, fama y unos cuantos millones de consolas vendidas.

Aunque también N64 cuando salga terminara bajando su precio; Y si SEGA ha bajado de 80.000 pts a 30.000 pts, N64 valiendo ahora 40.000 pts bajara mucho, pero que mucho su precio. Eso sí siempre contara co el "handicap" de el coste de los cartuchos, y la gracia de una compañia como la gran N.

Y para terminar el factor "psicológico" de que ""SEGA se despreocupa de sus consolas domésticas y se va para las recreativas"" espero que no haga eso con SS. ""SONY es nobel en esto de los videojuegos, pero con mucha voluntad"" y que quiere triunfar, ""NINTENDO es una compañia que mima a todas sus consolas, una delicia que tiene encantado a sus usuarios""

En cuanto a juegos yo teniendolos como "Mundo Disco" (me encanta ese juego), "Tekken", "VF2", "RRR", "Sega Rally", "WIPE OUT", "DD", "F-1", "Mario 64", y todos esos buenos juegos me da igual.

Juan Carlos

Saludos para todos los miembros que trabajan en esta revista y en esta sección. En primer lugar hay que tener en cuenta el tema que se plantea este mes y que trata sobre las expectativas que tenemos sobre N64 y sus juegos, después de lo que se está viendo en Saturn y en playstation.

La verdad es que las expectativas que tenemos frente a N64 y sus juegos, depende ya de cada uno porque todos tenemos una forma de ver distinta a la nueva generación.
Una pequeña mayoría en este pequeño mundo, es seguidora de la marca NINTENDO y según ellos, NINTENDO 64 es una supermáquina de 64 capaz de ridiculizar a la competición o competencia refiriendose (esta claro) a SEGA y SONY.
En cambio, los seguidores de SEGA y SONY respectivamente, piensan que N64 es una máquina de iguales prestaciones o menos, que es de cartuchos y que a la larga te resulta más cara.
La verdad es que se nos han mostrado tan poca información sobre esta máquina a lo largo de el tiempo que no podemos expresar nuestras expectativas sobre lo que es capaz NINTENDO 64.
Personalmente, no creo que una máquna vaya a ser mejor que la otra porque lo que realmente importa son sus juegos.
Los juegos que actualmente vemos para SATURN y PLAYSTATION, son realmente asombrosos e incluso algunos son muy similares a los arcades, pero la política que lleva a cabo MIYAMOTO con los juegos de NINTENDO es sobresaliente, capaz de dejar al usuario sumergido en un mundo mágico envuelto en texturas y gráficos muy originales, pudiendo hacer de N64 una máquina de gran futuro.

Son buenas las expectativas sobre NINTENDO 64 que hace causar un ambiente de duda para el consumidor que haya optado por una máquina de nueva generación actual; me refiero a actual a las mencionadas anteriormente Saturn y Playstation porque solo por el hecho de ver la cifra de 64 bits piensan que las consolas de NEW GENERATION se van a quedar anticuadas cuando pasen algunos años y tienen miedo de que la ruptura de 32 a 64 sea la misma que pasó con las de 8 a 16 bits y estas compañías se actualizen a los 64 bits.

En resumen; son consolas diferentes, compañías diferentes y expectativas diferentes, pero lo que realmente hay que entender por expectativas es poder demostrar que estos sistemas puedan llegar a tener juegos alucinantes tanto en N64 como en las demás sin llegar a importar las características técnicas de la máquina, porque eso es lo que realmente vale.

( DESDE VALRIO: HANNIBAL CLEMMENT )

DJ DIECK

## Hannibal Clemment (Valrio)

*"Una pequeña mayoría es seguidora de Nintendo, y según ellos es una supermáquina capaz de ridiculizar a la competencia. En cambio, los seguidores de Sega y Sony piensan que N64 es un máquina de iguales prestaciones o menos y más cara. No creo que una máquina vaya a ser mejor que la otra, porque lo que realmente importa son sus juegos, y en todas son buenos.*

## Juan Carlos Alchapar (Elda)

*"Nintendo quiere hacer a su N64 demasiado exclusiva. Cualquier compañía que programe para su consola tendrá que esperar al menos un año para programar para otra. Eso quitará de en medio a muchas compañías como Namco o Psygnosis. PSX y Saturn, para cuando salga N64, habrán bajado sus precios, tendrán más juegos, más baratos, fama y unos cuantos millones de consolas vendidas".*

¿Qué expectativas tenéis sobre N64 y sus juegos, despues de lo que se está viendo en Saturn y Playstation?

Con la bajada de precios de Saturn y Playstation, me parece que N64 va a resultar un fracaso total puesto que sus juegos y la misma consola valen casi el doble. Yo de momento no me he asombrado con sus juegos y, personalmente, me flipo mucho más con un SegaRally o con el Resident Evil que con un gordo y bigotudo comedor de pasta que lo único que hace es liberar a la princesa (que por lo cierto es super fea)

Yo con lo que más me intereso de N64 es que con su salida hará que Sega y Sony bajen precios. Mientras que Nintendo ya no sabrá si regalar CD o televisiones para que le compren juegos.

Gracias anticipadas. ¡¡Viva Sega!!

Vicente (Massamagrell)

## Vicente Fabado (Masamagrell)

*"Con la bajada de precios de Saturn y PSX me parece que N64 va a resultar un fracaso total, puesto que sus juegos y la misma consola valen casi el doble. Yo flipo más con «Sega Rally» o «Resident Evil» que con un gordo bigotudo comedor de pasta que lo único que hace es liberar a la princesa ( que por cierto es súper fea)".*

## Javier (Barna)

*"Pienso que los juegos de estas consolas (Saturn y PSX) son para personas que no han sabido esperarse al verdadero futuro, sí me refiero a N64. Creo que N64 va a arrasar, y las 32 bit van a tener que espabilarse un montón. Creo que la máquina va a ser superior a todo lo que hemos visto hasta ahora, aunque eso de que cada juego cueste 14.000 pts no me parece nada bien. No entiendo la decisión de Nintendo al crear un máquina con cartuchos, siendo los Cd´s más baratos y con más capacidad".*

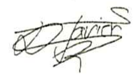
TRIBUNA ABIERTA

Hola, que pasa, os voy a decir lo que opino sobre el tema de este mes: expectativas sobre N64.

Me parece que hay gente que piensa que las 32 bits son mejores que N64. Pues bién, pienso que los juegos de estas consolas son para personas que no han sabido esperarse al verdadero futuro, sí, me refiero a N64. Son juegos buenos respecto a las 16 bits, juegos como "Sega Rally" o "Tekken2" que han sabido dar la talla ante la "Super" y la "Mega". Pero todo lo bueno se acaba, y ese momento llegará a España en Octubre y todo el mundo se dará cuenta. Creo que N64 va a arrasar y por lo tanto las 32 bits van a tener que espavilarse un montón aportando más cantidad y más calidad en los juegos. Ni "Crash Bandicoot", ni "Sonic Xtreme" sólo "Mario64".
Pero no todo va a ser bueno en la gran N64. La máquina es superior y supongo que sus juegos también lo seran pero... ¿ Y su precio ? Su precio, unas 40.000 pelas, no es mucho teniendo en cuenta que "PSX" y "Saturn" costaban casi 70.000 cucas cuando salieron a la venta. Pero los cartuchos ya son otra historia : eso de que cada juego cueste 14.000 no me parece nada bién. Pero que le vamos a hacer nada ni nadie es perfecto. No entiendo la decisión de "Nintendo" al crear una máquina con cartuchos. Un CD es más barato y tiene más capacidad.

Creo que la máquina va a ser superior a todo lo que hemos visto hasta ahora. En todo caso la gente que quiera renovar su consola que se espere y que despues decida.

JAVIER (BARNA).



¿Que espectativas teneis sobre N64 y sus juegos, después de lo que se está viendo en Saturn y Play Station?
Yo creo que Nintendo ha sabido esperar, sacando una consola muy superior a la Saturn y la Play Station, y por eso va a triunfar.
Todo el mundo cree que los juegos de N64 son caros, (dicen que pueden valer hasta 14000 ptas), pero solo hace falta echar un vistazo a Super Mario 64, para ver que los juegos valen ese precio y más. Además, la gran N tiene en proyecto el 64DD y los juegos serán más baratos.
También dicen que N64 tendrá pocos juegos, pero yo prefiero que sea así y que no saquen muchos juegos y malos como es el caso de la Play Station y la Saturn.
En resumen, yo creo que Nintendo 64 va a aplastar a Saturn y PlayStation, ya que son 64 bits frente a 32 bits, y por esto Sony y Sega estan cagaos.

De un fiel lector.

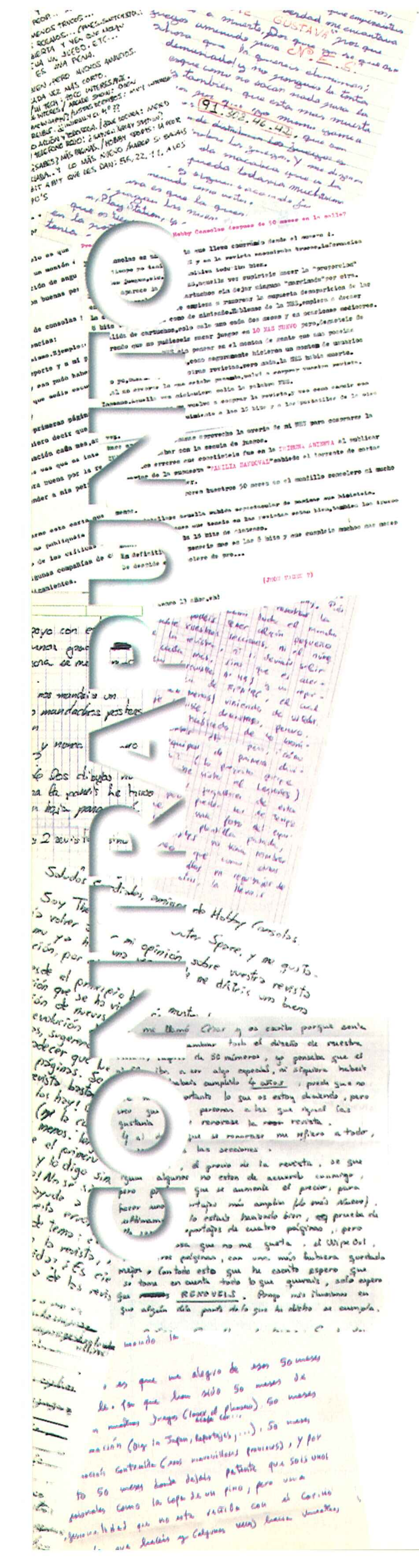
Iván Sepúlveda García (Barcelona)

PD: Espero que publiqueis mi carta.

## Iván Sepúlveda (Barcelona)

*"La gente cree que los juegos son caros, pero solo hace falta ver el «Mario 64» para darse cuenta de que vale eso y más. Creo que N64 va a aplastar a Saturn y PSX, y por eso Sony y Sega están cagaos".*

*Y para el mes que viene, ante tanta novedad y tanto cambio ¿Qué os parece el estado actual del sector de los videojuegos? ¿Mejor o peor que hace unos años? Enviad vuestras cartas a:*
*Hobby Press. Hobby Consolas.*
*C/ De los ciruelos N °4.*
*28700 San Sebastián de los Reyes.*
*(Madrid).*
*TRIBUNA ABIERTA*




## Un lector enfadado

**De un Nintendero pontevedrés a H.C.**

No voy a meterme a criticar a Sega o Nintendo, en esta ocasión lo voy a hacer con H.C. ¡Jo, macho! ¿Cómo os confundís tanto? En la revista n. 58 os pillé un montón de gazapos como en vez de poner "me preguntó" poner "me pregunró" y en vez de "jugar", "jugra". Y pa pillarle el sentido no veas lo que sufrí. Estas son sólo algunas porque no veas las que había.

En el concurso "Cronicles of the Sword" ¿No os pasasteis un pelín? Porque a ver quien descubre las 7 diferencias. Yo encontré 8 porque el color, la cabeza del tio, una lanza...

## A Mario, ni tocarle

**De Sub-Zero a Ultrasega.**

Tengo una NES y una SNES y quería aclarar una pequeña cosilla que dijo este energúmeno en la HC 55. Mortal Player no está con la mente retorcida sino que eso es una espiral. En eso seguro que está de acuerdo mi amigo Nintendomaníaco.

Respecto a lo que dijiste de Pinocho, tendrá que haber juegos de todo tipo ¿no? cerebro de pasa. Te explicaré porqué Nintendo ha dejado como un cromo a Sega: Pregunta: ¿Cuantas revistas de consolas Sega han dejado de salir? Respuesta: 3.

Mega Force, Mega Sega y Todo Sega. Pregunta: ¿Cuántas hay de Nintendo? Respuesta: Una y bien maja que es. Pregunta: ¿Qué pasa si no te sale un truco en un juego de Sega? Respuesta: Fastidiarte porque no tenéis un "Club Sega" aunque con el tiempo también os copiaréis del Club Nintendo.

Cuando leí "lo siento por todos los que tiene una consola Nintendo" me dieron ganas de morderte un ojo. Ah, también Sega es una ful y una fotocopiadora y te diré porque: la hermana pequeña de mis consolas, la Game Boy salió a la venta en colores y la chupa-pilas de la GG también...

Lo que no te permito es que llames a Mario albóndiga. ¿Has visto a tu PUERCO espín azul? Penoso. ¿verdad? Si, esa cosa amorfa con 3 púas y que va a 100 por hora.

## A vivir el presente

**De The Lizard a esos Nostálgicos.**

Escribo porque me parece inconcebible que muchos se pongan de una manera tan crítica con la llegada de la nueva generación: 1.- Es ley de vida. Que esperáis, ¿qué vuestros abuelos o parientes más viejos lleguen a vivir tanto como vosotros o aún más? Claro que no. No sé a que viene tanto arrepentimiento: "que si hice mal comprando X consola, que no sé por qué compro una consola si dentro de 2 años sale otra..." Todo eso son tonterías, dejad de quejaros tanto.

2.-Yo también tengo una de las supuestas consolas moribundas y aún estoy aquí.

Una Game Boy para quien quiera saberlo y aunque su potencial es menor a una 16 bits no me preocupo nada. ¿No es cierto que tengo más de 400 cartuchos entre los que elegir? Por qué preocuparme de que salgan 1 ó 2 al mes. Esto va dirigido especialmente a los poseedores de 16 bits. Teniendo un gran número de juegos entre los que elegir para que queréis que salgan 20 cartuchos al mes ¿o es que vais a comprarlos todos?. Por favor....

3.-La NES y la Master perecieron aunque siempre hay la excepción a la regla que es la aparición de "Wario Woods" pero aun así nadie puede ponerse a dar gritos ni a lamentarse. Son cosas que pasan y seguirán pasando. Lo nuevo sigue a lo viejo, como en las personas.

4.- Sólo os digo una cosa. Aprended a vivir el presente y no os lamentéis de un futuro incierto. Tenéis muchos cartuchos que disfrutar y otros muchos que van a salir. Basta de lamentaciones y declaraciones infantiles.

> *"Aprended a vivir el presente y no os lamentéis de un futuro incierto. Tenéis muchos cartuchos que disfrutar y otros muchos que van a salir. Basta de lamentaciones".*
>
> *De The Lizard a esos Nostálgicos*

## En defensa de la revista

**De Luis C. a H.C.**

Esto no es un insulto a H.C. sino que os estáis ablandando con las críticas de Kamikaze, T. Scully, etc. Para empezar es vuestra revista y podéis hacer lo que queráis, poner tías en bolas o no, pero es cosa vuestra.

¿Por qué aguantar a 4 ó 5 personas comparadas con mil que quieren ver tías en bolas? ¿Por qué no seguís ya que le gusta a todo el mundo? ¿O es que tenéis miedo de 5 personas?

## La jugabilidad también cuenta

**De el Consolero Rios.**

Escribo a esta sección para decirle un par de cosas a Xavier Guasch: Como tú dices, muchos juegos de nueva generación son claramente superiores a las 16 bits y sus juegos pero no todo lo que cuenta son renderizaciones y el entorno 3D. La jugabilidad es una baza importante. Yo

prefiero 100 veces el «SMW 2» al «Rayman» o el «Bug», el «Super Mario Kart» a ciertos juegos de coches de nueva generación. Muchos juegos de 16 bits son basura pero hay otros que dejan bien alto el pabellón de las consolas. En verdad tienes razón, prefiero «Toshinden 2» a «K.I.» ¡Ah! otra cosa. Si a una persona no le gusta la lucha y si las plataformas es muy posible que le guste más el Sonic. Como te digo no todo es calidad gráfica.

*"Espero que vuestra carta sea un pegotazo, que es lo más probable, bueno, todo el mundo sabe que soñar es gratis".*

*De Jonk a los Lujosos Mimosos*

## ¿Posible "camelo"?

**De Jonk a los Lujosos Mimosos.**

Espero que tengáis tiempo de decir a vuestro mayordomo que os lea HC porque supongo que estaréis muy ocupados comprando acciones o quizá invirtiendo en la Bolsa. Bueno, pues a los señoritos con color de sangre distinto a los demás deciros que sois JET SET como decís (por cierto, con ese nombre parece que lleváis un reactor conectado al trasero) He leido que estáis en contra de la bajada de precios; pues se me ha ocurrido que en lugar de comprar Saturn y PSX podríais comprar Sega y Sony. De esta forma vosotros mismos pondríais los precios. Quiero que sepáis que mucha gente para comprarse una consola o algunos juegos tienen que trabajar. Puede que no conozcáis ese término pero equivale a ahorrar dinero de una forma que no es precisamente estar tumbado en el sofá viendo la tele o en vuestro caso tomando el té de las 5. De todas formas espero que vuestra carta sea un pegotazo que es lo más probable, bueno, todo el mundo sabe que soñar es gratis.

## No le han convencido

**De Francisco Javier García García al Director General de Sega España.**

Mi queridísimo amiguito: Permítame decirle que si con su carta publicada en el n. 57 de esta revista lo que pretendía era meterse en el bolsillo a los sufridos usuarios de la 16 bits de Sega, el "tiro le ha salido por la culata" porque no sólo me parece de muy mal gusto que desde su posición se quiera comparar con nosotros si no que encima suena a recochineo.

Querido amigo, usted, al igual que toda la plana mayor de Sega no tienen verguenza ni saben lo que es eso. ¿Cómo se atreve a compadecernos al principio de la carta y luego al final de la misma nos intenta colocar la Saturn al "increíble precio de 39.900" para al mes siguiente rebajarla otras 10.000 pelas sin previo aviso?. ¿Se ha dado cuenta usted de que en el mismo numero donde aparecía publicada su carta (sólo unas páginas más atrás) aparecía un titular que decía "Sega América anuncia que no va a programar más para Mega CD y 32X"?. Esto no es más que una prueba de su incompetencia y de la gran estafa que su compañía ha estado llevando a cabo con los usuarios. Los mismos con los que usted se siente tan identificado. Me hace mucha gracia eso de que "Sega mantiene un compromiso que llevará hasta sus últimas consecuencias" ¿...? ¿Ese compromiso del que habla es sacar 2 ó 3 juegos en un año?

¿ De verdad se cree usted que con eso nos va a tapar la boca? A mi juicio y al de otra mucha gente lo único que Sega está demostrando con estas acciones es que quiere hacer dinero a toda costa y tarde o temprano señor mio se les acabará el chollo porque la gente cada vez está más escarmentada con su compañía. Al final todos se pasarán a otra (entre los que se incluye un servidor) que trate a sus clientes como se merecen.

Para finalizar, sólo decirle que en vez de escribir cartas tan ofensivas como la suya debería meter la cabeza en el agujero y tratar de encontrar una solución que nos satisfaga a todos; pero sinceramente no creo que usted ni los que hay por encima estén por la labor.

*"Si con su carta publicada en el nº 57 de esta revista, lo que pretendía era meterse en el bolsillo a los sufridos usuarios de la 16 bits de Sega, el tiro le ha salido por la culata".*

*De Francisco Javier García García al Director General de Sega España.*

## Sega forever

**De Rax a todos los Nintenderos.**

En los últimos números de H.C., al ir a la sección de "Contrapunto" sólo se veían disputas sobre el manga. Para cambiar esa situación me voy a meter con los Nintenderos y les pondré en su sitio.

1.- En portátiles, Sega es indiscutiblemente la mejor porque posee una en colores que humilla a la lamentable Game Boy.

2.- En 16 bits la "bestia Negra" destroza en todos los apartados al "Culo de la bestia". La SNES sólo la supera en colores pero por contra los juegos tienen un aspecto mucho más infantil. Además para demostrar la superioridad de MD lo único que tengo que decir es que ha duplicado en ventas a esa m... llamada SNES.

3.- En la nueva generación Saturn se lleva el gato al agua y supera de mucho a PSX y N64.

4.- En recreativas Sega rompe con todo y el nuevo Model 3 amenaza con revolucionar el mundo.

En resumen, que compadezco a todos los indeseables que poseáis una consola Nintendo.

## Habla el presidente

**De José Pérez a Kenshiro, Dr Slimp y EMG**

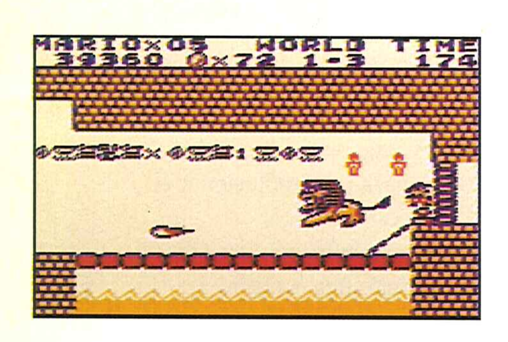
Tras muchos números de silencio y observación, hoy al leer las ofensas y mediocridades de los individuos citados al principio, referentes a la gente que con el esfuerzo de no salir un sábado a la "disko" o no poder ver su estreno favorito en el cine, sólo por ahorrar y comprarse un videojuego de actualidad, me han dado ganas de despedir a sus papás pero ¿quién me encerará el despacho? No existe gente del montón, la pena es que si existe gente como vosotros, remilgados y estirados que presumís de la cartera de papuchi y que seguramente sois un desastre para trabajar. ¿Qué pasará cuando Papaíto no suelte pelas para sus niñatos?. No, por favor, no lloréis, no rompáis el Snoopy de la cama.Los precios bajan, es lógico, o pensabais que el Virtua Fighter seguiría a 11.990. Ignorantes, no sabía yo que había Jet Set en el negocio de los videojuegos. ¡Qué me los presenten, para eso soy el presidente! En fin, "Morosos Fachosos", dejaros los cheques en casa y pagad en metálico, si es que os quedan fondos, y por favor respetad la economía ajena.

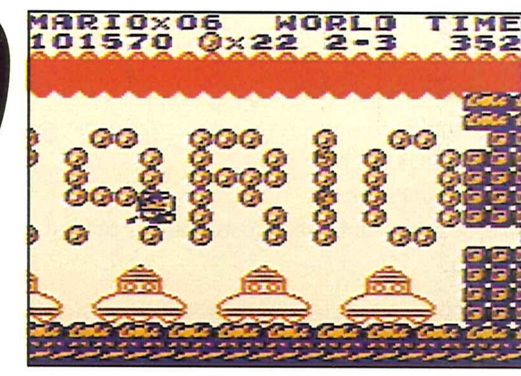
No hace falta presumir de papá. ¡Estás despedido!

- GAME BOY
- Comentado en HC Nº 3
- Puntuación anterior: **93%**
- Nueva puntuación: **87%**
- Precio actual: **3.990 pts**

# Super MARIO LAND

## La tierra de las mil monedas





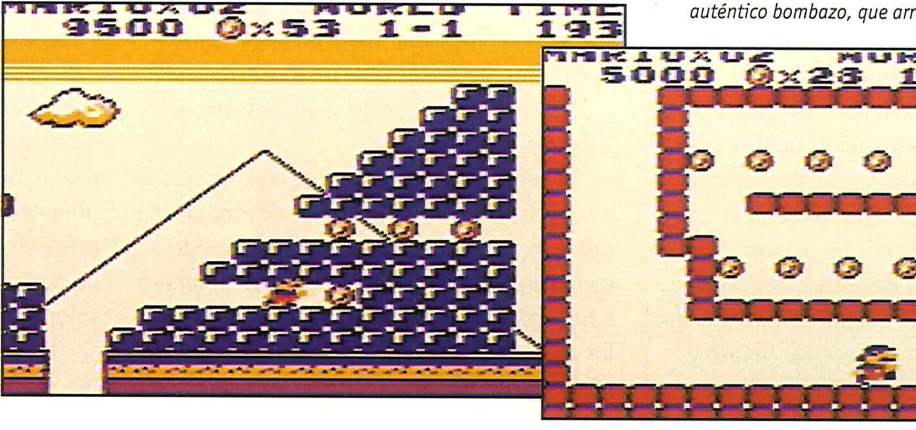

Este juego ha sido ahora claramente superado por otros títulos más modernos, pero en su momento fue un auténtico bombazo, que arrasó en esta consola.

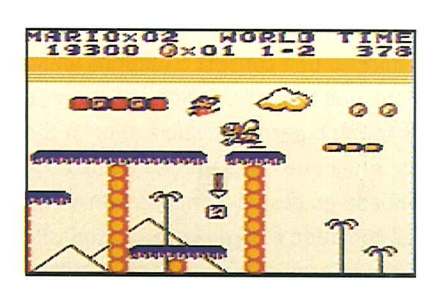
La personalidad de este fontanero bigotudo es tal que su mera presencia sirve para mitificar cualquier producto. "Super Mario Land" es un claro ejemplo de ello.

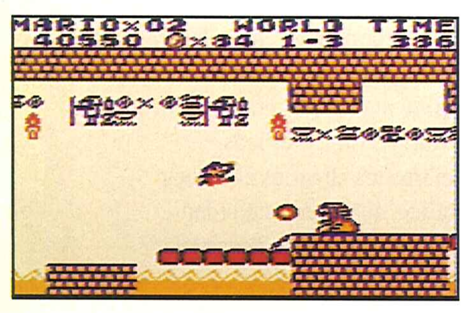
Este plataformas de regusto añejo tuvo el honor de suponer el debut de Mario en la Game Boy y, a pesar de ser una conversión más o menos ajustada del primer Mario de NES, ha sabido mantener el interés hasta nuestros días.

Un vistazo rápido a las imágenes que acompañan a estas líneas sirve para comprender que gráficamente los años no han perdonado, pero para darse cuenta de la verdadera importancia de este cartucho es necesario jugar una sóla vez. Es en este apartado donde el tiempo no sólo no ha perjudicado sino que ha resaltado la gran adicción que crea esto de recolectar monedas.

Estamos de acuerdo con que las sucesivas entregas de la serie S.M. Land han mejorado el original pero nadie puede dudar de su calidad, de ahí que hayamos corregido a la baja su nota pero manteniéndola en un buen nivel. "Donkey Kong Land" (como ejemplo de lo que se está viendo actualmente en el mundo de las plataformas) es un rival muy duro a la hora de comparar, pero Mario siempre será Mario...





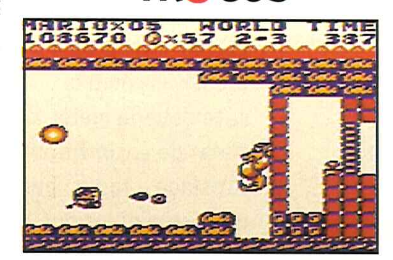


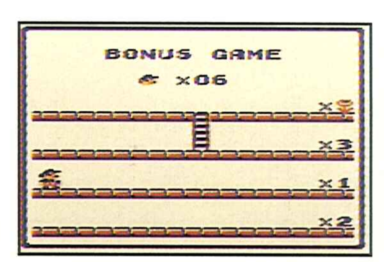
Los sencillos gráficos de este juego nos hacen recordar los inicios de esta portátil de Nintendo.

## TRUCOS

***Lista de tuberías con bonus.***
*Nivel 1-1: 3 y 6*
*Nivel 1-3: 9*
*Nivel 2-1: Primera y última*
*Nivel 2-2: Primera y última*
*Nivel 3-1: Primera y última*
*Nivel 3-2: 7*
*Nivel 3-3: 4*
*Nivel 4-1: 1 y 34*

***Bonus secretos***
*En el mundo 1-3, antes de llegar a una tubería que hay en el techo, hay 5 ladrillos. Rompe el cuarto y vuelve a saltar con lo que aparecerá un ascensor.Sube por él y te llevará al techo en el que podrás entrar en la tubería e hincharte a monedas.*






***Cómo conseguir muchas monedas***
*En el nivel 2-3 aparece la palabra MARIO escrita con monedas. Si destruyes la mole de ladrillos que hay justo debajo de la abertura hallarás una vida. Cógela y déjate matar por el pulpo. De esta manera volverás al principio donde podrás repetir la secuencia todas las veces que quieras.*

***Nuevo mundo***
*En el final del juego, cuando te cargues a Tatanga, pulsa A y B juntos para teletransportarte a un nuevo mundo.*

***Continuación extra***
*Cuando deje de moverse el rótulo de Game Over presiona rápidamente Start.*

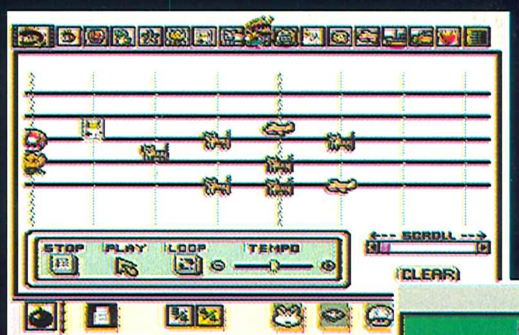
# MARIO PAINT

## Mamá, quiero ser artista

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en HC Nº **16**
- Puntuación anterior: --
- Nueva puntuación: --
- Precio actual: **4.990 pts**

*Los más pequeños de la casa encontrarán en este cartucho la posibilidad de desarrollar sus dotes artísticas de una manera didáctica y muy divertida.*





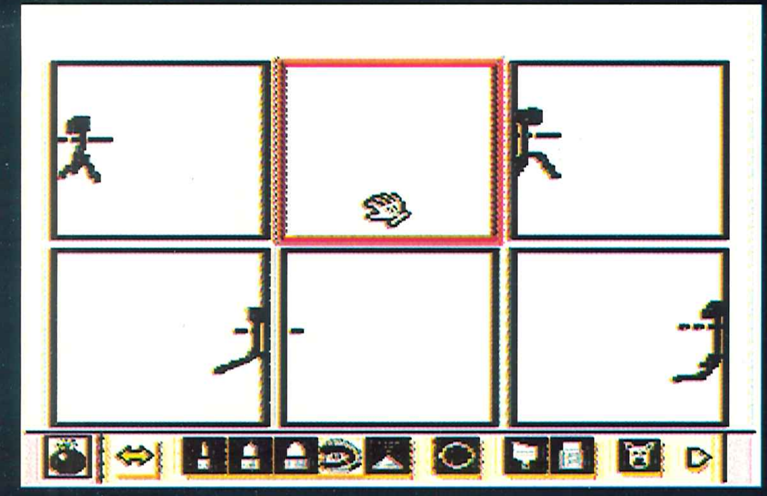

*Todo el juego, tanto la parte dedicada al dibujo como a la música, presenta un manejo muy sencillo a base de simpáticos iconos.*

«Mario Paint», una excentricidad de Nintendo adelantada a su tiempo, revolucionó el mercado consolero al reunir en un mismo cartucho una práctica herramienta de dibujo y animación, un curioso sistema para crear melodías y un juego que consistía en matar moscas, todo ello conducido amablemente por el inimitable fontanero bigotudo.

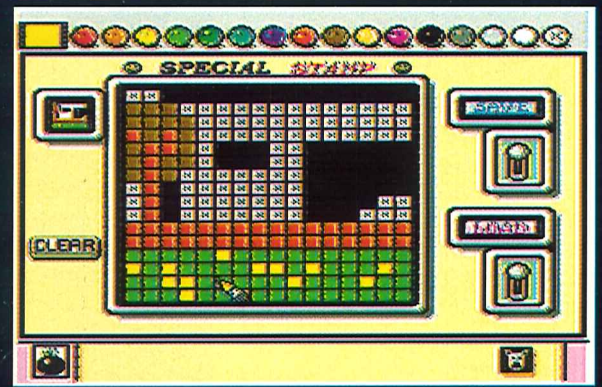
Con este cartucho tan original, realizar dibujos, hacer animaciones o componer canciones se convierten en tareas tan sencillas que hasta los más pequeños pueden realizarlas, lo cual no quiere decir que se trate de un producto estrictamente infantil. Está claro que su mejor público estará por debajo del metro de altura, pero que su aspecto simplón no os engañe: sacarle provecho a todas las posibilidades artísticas que Nintendo nos propone en este cartucho no es una cuestión de edad, si no de ganas de desarrollar tu creatividad agarrado al ratón y a la alfombrilla que acompañan a este cartucho.

Una oferta diferente que convierte tu consola en una auténtica máquina multimedia.






*Otra de las características más destacadas de este cartucho es que se vende junto con una alfrombrilla y un ratón, que, por cierto, también puede ser utilizado con otros juegos como, por ejemplo, «Cannon Fodder».*

## TRUCOS



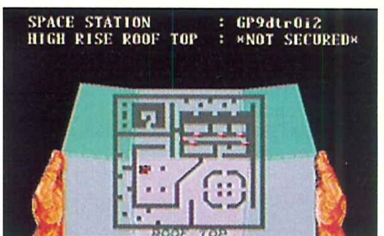

*En la pantalla inicial (la que pone Mario Paint) pulsa la letra "P".*

*Aparecerá un paisaje por el que deambularán personajes y cosas divertidas. Cada vez que los pulséis emitirán un sonido gracioso pero si sois capaces de pulsar sobre la estrella que se pasea a toda velocidad por la pantalla asistiréis a un curioso espectáculo.*

# ZERO TOLERANCE

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº 37
- Puntuación anterior: 84%
- Nueva puntuación: 86%
- Precio actual: 3.990 pts






## Adelantado a su tiempo

Accolade, compañía irregular donde las haya, nos tiene acostumbrados a alternar los buenos juegos con algunos muy poco logrados. Lamentablemente, son estos últimos los que más perduran en la memoria de la gente, haciendo que productos realmente buenos sean pasados por alto. Sin ir más lejos, hace dos años tuvimos ocasión de comprobar esta circunstancia en Mega Drive. En octubre de 1.994 "Zero Tolerance" veía la luz y con él una fórmula que hasta ese momento se le había resistido a la 16 bits de Sega: los arcades con vista subjetiva tipo "Doom". Sí, algunos juegos ya habían intentado algo parecido ("Corporation" por ejemplo) pero tuvo que ser el juego de Accolade quien consiguiera "bordar" el trabajo. Para los que opinen que no es para tanto, habría que recordarles que no fue hasta la llegada del 32X (un accesorio bastante caro) cuando se pudo ver sobre Mega Drive el "Doom" original... Así las cosas, está bastante claro que la apuesta realizada con "Zero Tolerance" era bastante arriesgada en su momento . Visto ahora puede que sus defectos sean muchos, pero sería conveniente olvidarse de cualquier influencia exterior provocada por las 32 bits y valorar en su justa medida a este título adelantado a su tiempo y pionero de un tipo de juego que no se ha vuelto a ver más sobre Mega Drive para desgracia de sus fans. Al menos "Zero Tolerance" existe y además os recordamos que se vendió en nuestro país con un cable que permitía conectar 2 consolas para jugar a dobles con dos televisiones. Una gozada.

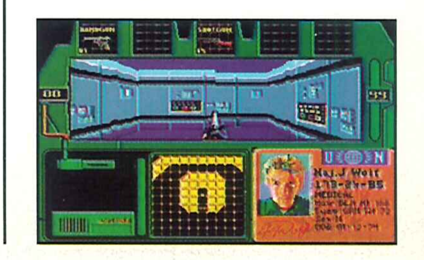



*El paso de los años ha dejado el nivel gráfico de este juego un tanto obsoleto, pero no así su jugabilidad, que sigue demostrando que por entonces se hizo un sensacional trabajo.*





*El modo para dos jugadores con un cable link como accesorio supuso toda una revolución en su momento.*



## TRUCOS

***Passwords 3 últimos jefes.***

*cP98CrOFk aLo5-vxF2 Pvbd76Noj*

*MAS PASSWORDS.*

*Docking Bay 1: bnp8vt)ng Docking Bay 2: DDq8vtKug Bridge 1: HFr8*+Lng Engr 1: PLb*uvPvG Engr 2: Tr-d/vP!4 Engr 3: DDY*-vOvW Engr 4: Gra*CrO!V Greenhouse 1: WL8*CrO!V Greenhouse 2: ar8*vKFs Greenhouse 3: LH)*v)Fx Bridge 2: dFL*-vKqx Reactor 1: OP3*-vOiK Piso 164: Pnr5-vHnK Piso 163: cnFXwDvE Piso 162: jdhX-vDvK Piso 161: YvhyCbxKC Piso 160: Tbxzv+BsC Piso 159: WrBz-+BkV Piso 158: CLXZ-+BxZ Piso 157: Trx5-/bHk Piso 156: PDBzu9xgk Piso 155: H8x5v8xFE Piso 154: MLDz88BrK Piso 153: Prxz-8xgV Piso 152: bDg5-vxg7 High Rise: ELgX6PDF9 Sub Base 1: ari/48xnj Sub Base 2: ?Lgdk8BOJ Sub Base 3: Ovibk9BEj Sub Base 4: OHhd!ZxGB Sub Base 5: )8xb47Bv9 Sub Base 6: LUDbF/BOQ Sub Base 7: OFFf7p)E7 Sub Base 8: HUodmvJGZ Sub Base 9: LrbdhrM)p Sub Base 10: Jb8dZrN?j Sub Base 11: d5Zdwa)DN*

# La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambio cambio Clubs

## CAMBIOS

**CAMBIO** «Super Street Fighter 2» o «El Rey León» por «Mortal Kombat». Sólo Megadrive. También los cambio por «Mortal Kombat 2». Preguntar por Fernando.TF:958-127268.

**CAMBIO** Megadrive con 2 pad y juegos nuevos y Mega CD con «Road Avenger». Todo en perfecto estado por Super Nintendo con 2 pad y 5 juegos buenos. Sólo Madrid. Preguntar por Mario.TF:91-5698742.

**CAMBIO** «Killer Instinct» por «Mortal Kombat 2 o 3». Preguntar por Geovany.TF:91-7252543.

**CAMBIO** «Road Avenger CD» + «Aladdin» de Megadrive + «Jungle Book» de Master System + «Ecco the Dolphin» de Master System + «Sonic» de Megadrive + «Puzzle Ball Sonic» + cajas e instrucciones, todo nuevo por el «Sonic CD». Escribe a: Nuria Sampedro Vázquez, Urb. Sant Miguel, 9-10. 25617 -La Sentiu de Sió- (Lérida).

**CAMBIO** «Power Rangers the Movie Might Morphin» por «Pete Sampras'96» o «NBA Live'96». Ambos juegos de Megadrive. Preguntar por Paco. Sólo noches de 22'00 a 0'00 horas.TF:927-347572.

**CAMBIO** el juego de Super Nintendo «WWF Royal Rumble» por cualquiera de los siguientes: «Tecmo Super NBA Basketball», «Super Tennis», «Super Metroid», «Fifa'94», «PGA Tour Golf» o «Smash Tennis». Sólo Valladolid. Preguntar por Oscar.TF:983-331347.

**CAMBIO** «Super Star Wars» por «Doom», «Super Tennis» por «James Bond», «Killer Instinct» por «the Lost Vikings». Todos de Super Nintendo. Preguntar por Angel.TF:91-3666689.

**CAMBIO** Megadrive y Game Gear por PlayStation o Saturn con algún juego. La Megadrive tiene 20 juegos y 2 mandos y la Game Gear 5 juegos, amplificador de pantalla, adaptador para coche y adaptador de juegos Master System para Game Gear. Todo como nuevo. Preguntar por Joaquín.TF:956-230232.

**CAMBIO** juegos de Megadrive: «Eternal Champions» y «Space Harrier 2» por algún «Street Fighter 2» y algún juego de coches. Sólo Bilbao. Llamar de lunes a viernes de 11'00 a 12'00 horas de la mañana. Preguntar por Iván.TF:94-4905722.

## VENTAS

**¡SUPER OFERTA!** vendo consola Megadrive 2 más Mega CD 2 con 2 pads, nuevas, en garantía. Con juegos de Mega CD: «Jurassic Park», «Batman & Robin» y «Road Avenger». Todo por sólo 15.000 pesetas. Preguntar por Andrés.TF:91-3527072.

**VENDO** Super Nintendo con 2 mandos y los juegos: «Internacional Superstar Soccer 1 y 2», «NBA Jam Tournament Edition», «Mortal Kombat 2», «Donkey Kong Country», «Zelda», «F-Zero», «El Rey León», «Stunt Race FX» y 7 juegos más por sólo 35.000 pesetas. Preferentemente de Pontevedra. Preguntar por Iván.TF:986-230704. ¡Urgente!.

**VENDO** Megadrive 32X con «Virtua Racing DeLuxe» y «Star Wars Arcade». Sólo por 13.900 pesetas. Preguntar por Javier. Sólo mañanas.TF:91-7782317.

**VENDO** consola Master System 2 con un pad y con los juegos: «Sensible Soccer», «Astérix», «The Flash» y «Master Games 1» de 3 juegos, todo en buenas condiciones. Vendo por 7.000 pesetas. También vendo por separado. Preguntar por César.TF:91-5074678.

**¡¡¡ATENCION!!!** vendo Super Nintendo y juegos juntos o por separado. Entre ellos: «Mortal Kombat 3», «Illusion of Time» y muchos más... con regalo de juegos al comprar el lote. Preguntar por Manuel.TF:976-521628.

**VENDO** Megadrive con 3 juegos: «Sonic 2», «Toe Jam & Earl 2» y «Space Harrier 2». Vendo Super Nintendo con «Super Mario All Stars» y «Killer Instinct» con CD. Game Boy con «Donkey Kong Land» y «Tennis». Precio inferior a 31.000 pesetas. A convenir. Sólo provincias de Valencia. Preguntar por Javier.TF:96-3633632.

**VENDO O CAMBIO** juegos de Megadrive: «Street Fighter», «Sonic 1 y 2» etc... por algún otro juego de Saturn. También vendo Nintendo con 2 mandos y tres juegos. Preguntar por Xavi. Precios razonables.TF:981-518092.

**VENDO** Nintendo con 8 juegos (todos originales) y 2 mandos y pistola o cambio por juegos de Super Nintendo entre ellos: «Secret of Mana». Intercambio de número de juegos discutible. Sólo Madrid y alrededores. Preguntar por Jorge.TF:91-8806003.

**VENDO** Master System 2 con un mando y los juegos: «Sonic», «Super Mónaco GP», «World Soccer», «Columns» y «Master of Darkness», todo por sólo 5.000 pesetas. También lo cambio por un sólo juego de Megadrive que esté en buenas condiciones. Preguntar por José Andrés.TF:968-808679.

## VARIOS

**CAMBIO** las cajas de «James Pond 2», «Robocod» y «Krusty's Fun House» por las cajas de «Ecco the Dolphin», «Sonic» o «Castle of Illusion». Dos de ellas cambiadas y una comprada. A elegir. Escribe a: Elena Buzón Sarmiento, c/Pedro Barbadillo Blq. 5-Pta. 4. 11540 -San Lúcar de Barrameda- (Cádiz).

## COMPRAS

**COMPRO** consola PlayStation o Sega Saturn en perfecto estado. Preguntar por Quique.TF:985-876876.

**COMPRO** Nintendo Verdadera en buen estado por 5.000 pesetas como máximo. Preguntar por Javier.TF:968-269154.

**COMPRO** juegos de Master System y Game Gear por 1.000 pesetas. Preguntar por Miguel.TF:981-715287.

**COMPRO** juego «Dragon Ball Z» para Megadrive por 3.000 pesetas. Preguntar por Juan Vir.TF:96-5730954.

**COMPRO** Master System 2 por 5.000 pesetas. Precio adaptable. Llamar de 2'15 a 3'00 horas de la tarde. Preguntar por Carlos.TF:926-860370.

**COMPRO** el juego «Spot Goes to Hollywood» de Megadrive. Preguntar por José María. Llamar de 16'00 a 17'00 horas.TF:954-011160.

**COMPRO** juegos de Megadrive: «Theme Park», «Virtua Racing» o «Worms» por 4.500 pesetas negociables. Sólo Sevilla y cercanías. Preguntar por José Miguel.TF:954-724726.

## CLUBS

**CLUB SUPER NINTENDO** envía 500 pesetas al mes y entrarás en el mejor club de "SUPER". Sorteamos juegos, intercambiamos trucos, etc... Llamar al TF:971-443091 o escribir a: José Ramón Ibáñez Castellano, c/San Bartolomé, 83-B2. 07600 -El Arenal- (Baleares).

**ME GUSTARIA** ser socio de algún club al que le guste la marca "Nintendo" y sus consolas. Se bastante sobre consolas (3 años de experiencia). Los interesados escribidme a: Carlos Castro Martínez, c/San Bernardo, 38. 30392 -Vista Alegre Cartagena- (Murcia).

**CLUB SUPER NINTENDO** si buscas algo con seriedad, ya estamos en toda España, manda tu carta con tus gustos y preferencias a: Adrián Fuentes González, c/Puerto, 3 2-5. 38410 -Los Realejos- (Tenerife).

**CLUB MEGADRIVERS** atención megadriver, manda una lista con tus juegos, opiniones... junto con un sello de 30 pts y 50 pts en efectivo y te mando trucos. Prometo contestar. Escribir a: Diego Martínez Larena, c/Guindalera, 22-2 puerta. 42260 -Sta. María de Huerta- (Soria).

**CLUB GLAXO** (videojuegos, mangas...) ¡¡ES EL DESPIPORRE!! por 20 duros entrarás en nuestro club. Somos más de cien personas de la Costa del Sol. Habrán sorteos cada mes. ¡¡Escribe ya o llama entre las 4'00 y 5'00 horas de la tarde!! de lunes a viernes. Escribe a: Goose y Vangoghf, c/Castilla Pérez, 20-4 B7. 29780 -Nerja- (Málaga).TF:952-524842.

**VAMOS** a formar un club de toda clase de consolas para chicos/as viciados como nosotros. Somos 6 y queremos intercambiar opiniones y trucos gratis. Envíanos una carta a: Luis García Campos, c/Carrera, 117. 45340 -Ontigola- (Toledo). Te enviaremos tu carnet.

**¡PELIGRO!** acaba de renacer el superclub "The Plaful" para todas las consolas, daremos trucos y haremos sorteos. Escribir a: Pablo Martínez Fernández, c/Almagro, 24-1 B. 28904 -Getafe- (Madrid).

**CLUB MEGAMASTER** manda dos fotos de carné y recibirás tu carné. El 1 será vicepresidente "gratis". Escribe a: Miguel Barcia Dopico, c/San Julián de Narón, 4. 15578 -Narón- (La Coruña). Habrá elecciones para cambiar de vicepresidente.

**CLUB MASTER BOALT** somos un club de 86 viciados. Nos interesamos por gente con todo tipo de consolas. Habrá sorteos cada 15 días de consolas, cartuchos y cómic. Páganos 195 pesetas al mes junto con una carta explicándonos lo que tú quieras y si quieres una foto. Interesados escribir a: José Germán Puerna Peña, Avda. de Jaén, 1. 23130 -Campilla de Arenas- (Jaén).

---

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre....................................

Apellidos....................................

Dirección....................................

....................................

Localidad....................................

Provincia....................................

C.P. ..................Tel..........................

....................................

....................................

....................................

....................................

....................................

....................................

....................................

*Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a* ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

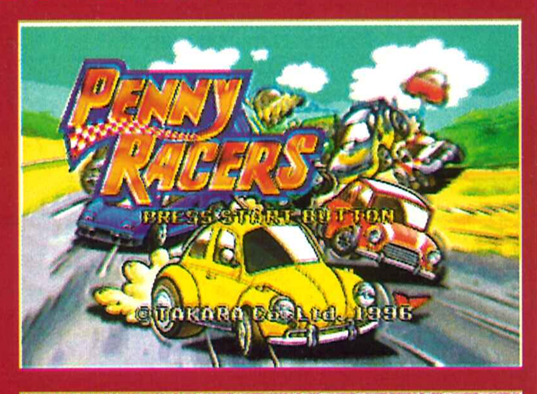
# Penny Racers

**PlayStation • Takara • Octubre**

La temporada de automovilismo comenzará con más fuerza que nunca para la consola de Sony en octubre. En esas fechas, algo más moderadas en cuanto a temperatura, se agolparán hasta 3 juegos con la velocidad como protagonista; y uno de ellos será «Penny Racers», un compacto súper original que llegará de la mano de Takara.

Este juego os propondrá participar en unas carreras de autos algo peculiares. Los protagonistas serán coches que vemos todos los días por la calle (turismos, coupés y todoterrenos), sólo que aquí aparecerán en plan deformado, mucho más pequeños y estrechos. Vamos, como si fuesen caricaturas de los coches reales.

Esta simpática idea se verá rodeada de montones de atractivas opciones, como pintar el coche, cambiar piezas o sustituir la carrocería. No lo dudéis más, id entrenando que el semáforo casi está verde.









Con unos gráficos propios del cómic, «Penny Racers» nos propondrá el divertido reto de conducir coches tan famosos como un Mercedes, un BMW, un Lamborghini e incluso un "600".








Una vez nos decidamos por uno de los bólidos, podremos gastar el dinero que ganemos en las carreras en pintarle, comprar mejores motores y accesorios o cambiar la carrocería.



# Pinocho

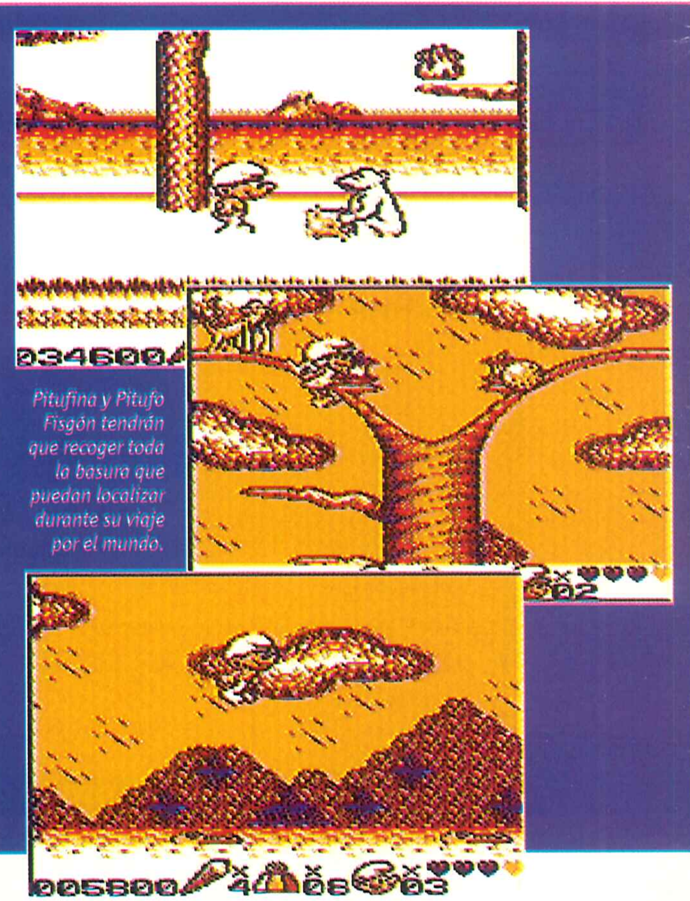
**Mega Drive • Sega • Octubre**



Disney volverá a colaborar con Sega para producir un cartucho de esos que encantan a los más jóvenes de cada casa. Plataformas y dibujos animados juntos para divertir.








Pitufina y Pitufo Fisgón tendrán que recoger toda la basura que puedan localizar durante su viaje por el mundo.

¿Agotados tras tantas vacaciones? ¿Preocupados por el nuevo curso que viene o por el duro panorama de 11 meses que os espera hasta las próximas jornadas de playa? Nada hombre, no os preocupéis. Octubre es vuestro mes para relajaros y disfrutar. De esto se va a encargar Sega, que ya ha tomado las medidas necesarias para tener a punto una versión Mega Drive de la inmortal película de la Disney, Pinocho.

Plataformas, diversión y unos gráficos con la calidad que sólo la fábrica de sueños sabe crear, os estarán aguardando en un cartucho de 16 megas que promete ser cuando menos tan entretenido y emocionante como la película. Atentos los niños de hasta 99 años porque ya falta poco.





*Pinocho tendrá que solucionar múltiples problemas entre los que se incluirá una fase de baile acompañado de bellas coristas.*

# Los Pitufos 2

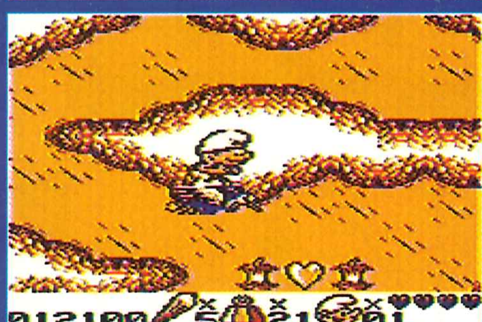
## Game Boy • Infogrames • Octubre

Los singulares personajillos azules creados por Peyo volverán a la Game Boy en octubre, y para no perder las costumbres lo harán como protagonistas de un juego de plataformas.

Esta vez, los Pitufos han mandado en avanzadilla a Pitufo Fisgón y a Pitufina para que se encarguen de solucionar un par de problemas de bastante consideración. El primero, recuperar los cristales mágicos de Papá Pitufo, lo que les llevará a recorrer medio mundo y a investigar como nunca. Y el otro, recoger la basura que esté desperdigada por cada fase.

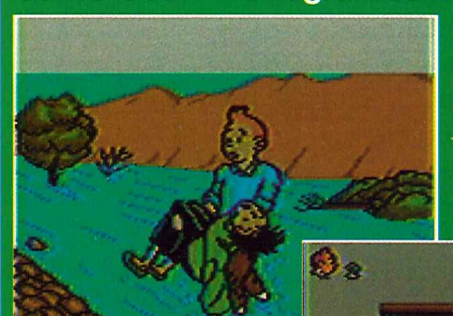
Acompañaremos a uno de estos "suspiritos azules" a través de seis zonas cargadas de enemigos y dificultades.



# Tintin en el Tibet

## Game Gear • Infogrames • Octubre



*Los aficionados a los cómics de Tintin y a las plataformas encontrarán en este juego alicientes suficientes como para pasar muy buenos ratos.*

Los chicos de Infogrames están dispuestos a no dejarse ni un sólo soporte sin conquistar con sus juegos. Tras su éxito en SNES y Mega Drive con las aventuras de Tintin en el Tibet, la compañía francesa nos sorprende con el anuncio de una versión Game Gear que, como viene siendo habitual, seguirá al pie de la letra la trama del cómic creado por Hergé, y de paso las andanzas de las versiones mayores.

Junto al reportero del tupé, también podremos ver a su amigo el Capitán Haddock y al perro Milú, que en honor a todos vosotros hablarán en perfecto castellano.

La cita es en octubre y os recomendamos que no os la perdáis porque, si os gustan las plataformas, éste será vuestro juego.



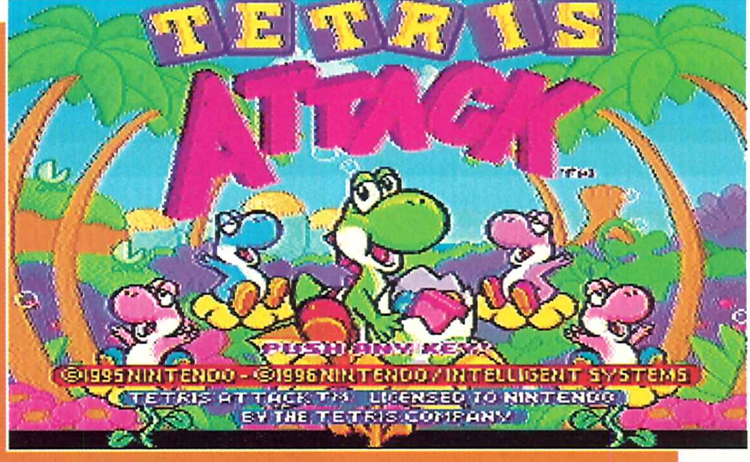



*Infogrames ha logrado que el periodista más famoso del mundo hable un castellano perfecto en su debut en la pequeña de Sega.*



# Tetris Attack

## Super Nintendo • Nintendo • Octubre




Aquellos que pensaban que ya estaba todo visto en los juegos tipo puzzle, van a tener que cambiar rápidamente de idea gracias a Nintendo. «Tetris Attack», su próximo lanzamiento, pondrá de nuevo en candelero las fórmulas jugables del mítico Tetris, aunando adicción y originalidad en un cartucho que veremos en octubre y promete dar mucha guerra.

El objetivo será formar grupos horizontales o verticales de 3 o más piezas del mismo color. Pero las piezas no caerán desde arriba, sino que aparecerán por la parte inferior de la pantalla y además sólo podréis moverlas en horizontal. ¿Complicado? Ya veréis en cuanto le cojáis el tranquillo.

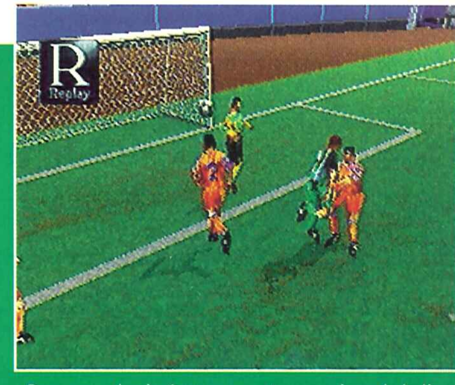






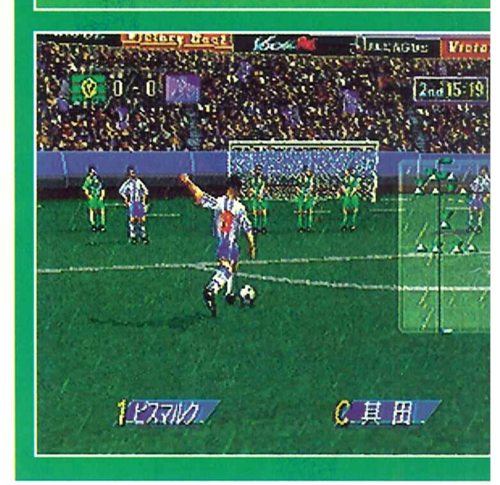


Con «Tetris Attack» volverá a ponerse de moda la fiebre de juntar piezas de colores. Preparad las neuronas, que esta vez atacará con mucha fuerza.




*Pese a que las imágenes muestran equipos de la liga japonesa, en el «W. Wide Soccer» definitivo se podrá escoger entre 16 selecciones nacionales; eso sí, los nombres de los jugadores serán figurados.*




# Spirou

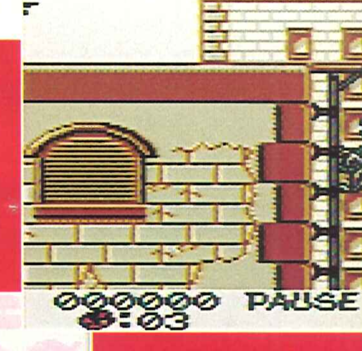
## Game Boy • Infogrames • Octubre

Y siguen llegando los buenos juegos de plataformas para la portátil de Nintendo.... Aprovechando la compañía de los Pitufos, Spirou, el famoso botones de uniforme rojo, ha decidido acercarse hasta la Game Boy con la consigna clara de entretener a pequeños y grandes.

Infogrames, que está que lo tira en Game Boy, ha realizado un cartucho muy especial en el que os encontraréis con unos gráficos realizados con todo detalle, con un amplio mapeado lleno de fases diferentes, y con toda la personalidad de un protagonista experto en estas lides.

De la conversión de este cartucho 4 megas se han encargado los Bit Managers, españoles de pro, y eso promete mucho, mucho...







*Spirou compartirá estrellato con Tintin y Los Pitufos, en un mes especialmente propicio para los juegos de plataformas "Made in Infogrames".*

# World Wide Soccer

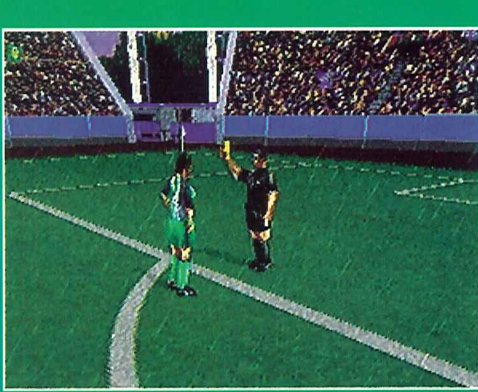
**Sega Saturn • Sega • Octubre**

Acabado el Europeo y las Olimpiadas, los aficionados al fútbol tendrán que dedicarse a sus consolas si lo que quieren es disfrutar de una competición internacional de gran nivel. Y Sega nos tiene preparada una que para qué os vamos a contar...

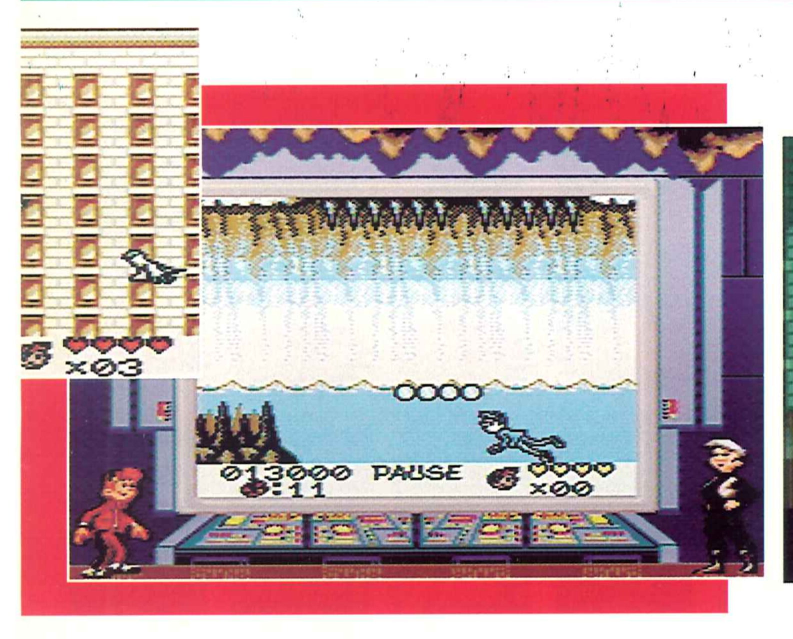
Dentro de muy poco, el mes que viene para ser exactos, la compañía de Sonic va a lanzar un nuevo simulador de fútbol que se llamará "World Wide Soccer" y llega con la intención de ponerle las cosas muy complicadas al mismísimo FIFA.

Un total de 16 selecciones nacionales se enfrentarán entre sí, bien sea en partidos amistosos, ligas, copas o competiciones a penalties; y podréis ser 4 los jugadores que controléis el cotarro simultáneamente.

Varias cámaras se encargarán de mostrarnos de la forma más realista todo cuanto suceda sobre el césped. Y promete haber de todo, así que ojito.






# Virtua Fighter Animated

**Game Gear • Sega • Octubre**







Las grandes sorpresas siguen rondando las consolas de Sega. La última se llama «Virtua Fighter Animated» y supondrá la llegada a la Game Gear de uno de los títulos más emblemáticos de Saturn.

Para poder adaptar con todas las garantías este juego a las características de la portátil de Sega, Akira y compañía perderán una de sus tres dimensiones, lo que no les impedirá mantener muchos de sus golpes especiales. La participación de los 8 luchadores originales de la versión Saturn estará asegurada, lo mismo que una opción de zoom que ampliará el tamaño de los personajes y nos ayudará a controlar mejor la situación.

Un total de 8 megas se encargarán de que no falte detalle alguno y hasta podamos disfrutar de la presencia de Dural. Habrá que esperar hasta octubre pero lo importante es se ha cumplido el sueño: jugar a «Virtua Fighter» en cualquier lugar.




*Luchar en una Game Gear controlando a Akira o a Lau ya no será un sueño. Sega os tiene preparada una sorpresa que no olvidaréis fácilmente.*











¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

## MEGADRIVE

**MEGADRIVE 2** + CONTROL PAD + SONIC 2 — 14.990



**MEGADRIVE MEGAMIX 2** — INCLUYE 6 JUEGOS — 18.990



## PERIFERICOS MEGADRIVE



CONTROL PAD II (6 BOTONES) - 3990



CONTROL PAD INFRARED SUPER ARNO - 1990



CONTROL PAD SG ACTION PAD - 1990



CONTROL PAD SG SPRINT PAD - 2490



## GAME GEAR

**GAME GEAR + COLUMNS** — 16.990



| | |
|---|---|
| CABLE GEAR TO GEAR | 395 |
| FUENTE DE ALIMENTACION | 2190 |
| MASTER GEAR CONVERTER | 2995 |
| LUPA (SUPER WIDE GEAR) | 795 |

## MEGA 32 X

**OFERTAS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| COSMIC CARNAGE | 3.990 | MOTHERBASE | 3.990 |
| DARKSIDE | 5.490 | MOTOCROSS CHAMP. | 3.990 |
| DOOM | 4.990 | STAR WARS | 4.990 |
| FIFA SOCCER'96 | 4.990 | STELLAR ASSAULT | 3.990 |
| GOLF BEST 36 HOLES | 3.990 | SUPER AFTER BURNER | 3.990 |
| KNUCLES CHAOTIX | 4.990 | SUPER SPACE HARRIER | 3.990 |
| KOLIBRI | 3.990 | VIRTUA FIGHTER | 4.990 |
| METAL HEAD | 3.990 | VIRTUA RACING DELUXE | 3.990 |

**OFERTAS MEGA CD 32X**

| | | | |
|---|---|---|---|
| CORPSE KILLER | 2.990 | SUPREME WARRIOR | 2.990 |
| SLAM CITY | 2.990 | | |

## MEGA CD

**MEGA CD + ROAD AVENGER + TOM CAT ALLEY** — 9.990 SUPER OFERTA



| OFERTAS | | OFERTAS | |
|---|---|---|---|
| BATMAN & ROBIN | 2990 | JURASSIC PARK | 3990 |
| BATTLECORPS | 1990 | MIDNIGHT RAIDERS | 2990 |
| BC RACER | 1990 | PRIZE FIGHTER | 3990 |
| CHUCK ROCK II | 1990 | SHINING FORCE CD | 3990 |
| DOUBLE SWITCH | 3990 | SOULSTAR | 2990 |
| ECCO THE DOLPHIN | 2990 | STAR BLADE | 2990 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 3990 | WOLFCHILD | 2990 |








| DUNE | DRAGON'S LAIR | DUNGEON MASTER II | FARENHEIT | KEIO FLYING SQUADRON | SURGICAL STRIKE | THE SPACE ADVENTURE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| P.V.P. - 2990 | P.V.P. - 3990 | P.V.P. - 3990 | P.V.P. - 2990 | P.V.P. - 3990 | P.V.P. - 3990 | P.V.P. - 3990 |

## OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS

*STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS















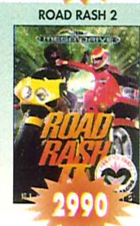
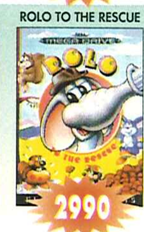


| Título | Precios |
|---|---|
| ARCADE CLASSICS | MEGADRIVE - 3990 |
| ARENA | GAME GEAR - 2990 |
| CHUCK ROCK II | MEGADRIVE - 4990 |
| DAFFY DUCK | GAME GEAR - 2990 |
| ECCO 2 | MEGADRIVE - 3990 |
| GARFIELD | MEGADRIVE - 3990 / GAME GEAR - 2990 |
| KING OF THE MONSTERS | MEGADRIVE - 3990 |
| KLAX | GAME GEAR - 1490 |
| MARSUPILAMI | MEGADRIVE - 4990 |
| NBA ACTION 95 | MEGADRIVE - 4990 |
| OTTIFANTS | MEGADRIVE - 2990 |
| POWER RANGERS 2 THE MOVIE | GAME GEAR 2990 |
| REY LEON | GAME GEAR - 3990 |
| ROBOCOP VS TER. | M. SYSTEM - 2990 |
| SNAKE RATTLE & ROLL | MEGADRIVE - 4990 |
| SONIC LABYRINTH | GAME GEAR - 2990 |
| SONIC SPINBALL | MEGADRIVE - 5990 / GAME GEAR - 2490 |
| SPEEDY GONZALES | GAME GEAR - 2990 |
| SPACE HARRIER II | MEGADRIVE - 1990 |
| SUPER COLUMNS | GAME GEAR - 2990 |
| TAZ IN SCAPE FROM MARS | GAME GEAR - 1990 |
| TEMPO JR. | GAME GEAR - 2990 |
| THE OOZE | MEGADRIVE - 3990 |
| VECTORMAN | MEGADRIVE - 4990 |
| VR TROOPERS | MEGADRIVE - 3990 / GAME GEAR - 2990 |
| WORLD CUP USA 94 | MEGADRIVE - 6990 |
| ZOMBIES | MEGADRIVE - 5490 |

## OFERTAS MEGA DRIVE OFERTAS

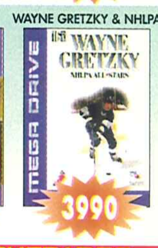








| Título | Precio |
|---|---|
| BONKERS | 2990 |
| COMIX ZONE | 4990 |
| DESERT STRIKE | 2990 |
| DYNAMITE HEADY | 2990 |
| GENERAL CHAOS | 2990 |
| JAMES POND II | 2990 |
| LIGHT CRUSADER | 4990 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE | 2990 |
| POWER RANGERS 2 THE MOVIE | 3990 |
| ROAD RASH 2 | 2990 |
| ROLO TO THE RESCUE | 2990 |
| SOLEIL | 4990 |
| SONIC 2 | 3990 |
| SONIC & KNUCLES | 4990 |
| SPIROU | 4990 |
| TOUGHMAN CONTEST | 3990 |
| VIRTUA RACING | 6990 |
| WAYNE GRETZKY & NHLPA | 3990 |

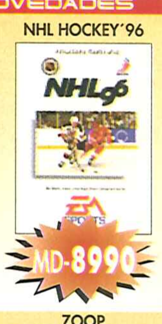




## NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES









| Título | Precio |
|---|---|
| BAKU BAKU ANIMAL | GG-5990 |
| BUGS BUNNY | MD-9990 / GG-6990 |
| FIFA SOCCER'96 | MD-8990 / GG-6990 |
| IZZY QUEST OL. GAMES | MD-8990 |
| MADDEN NFL'96 | MD-8990 / GG-5990 |
| NBA LIVE'96 | MD-8990 |
| NHL HOCKEY'96 | MD-8990 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | MD-9990 |
| PGA TOUR GOLF'96 | MD-8990 / GG-5990 |
| POCAHONTAS | MD-9990 |
| STAR TREK DEEP SPACE N. | MD-9990 |
| STORY OF THOR | MD-9990 |
| WORMS | MD-9990 |
| ZOOP | MD-5950 |

# ¡ATENCION!

## CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92




Precios con IVA incluido

Haz tu pedido por teléfono

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

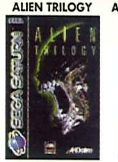


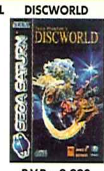

### PERIFERICOS

| Periférico | Precio |
| --- | --- |
| CONTROL PAD 3D | 5.990 |
| CABLE RF | 4.990 |
| 6 PLAYER ADAPTOR | 6.490 |
| CONTROL PAD | 3.990 |
| JOYSTICK VIRTUA STICK | 6.990 |
| ARCADE RACER | 9.990 |

SUPER OFERTA SATURN: DAYTONA USA 3.990 · ROBOTICA P.V.P. - 3.990 · ST. FIGHTER THE MOVIE P.V.P. - 4.990

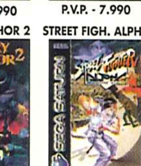
## JUEGOS SATURN









| Juego | P.V.P. |
| --- | --- |
| 3D LEMMINGS | 9.990 |
| ALIEN TRILOGY | 9.990 |
| ALONE IN THE DARK | 9.990 |
| ATHLETE KINGS | 9.990 |
| BAKU BAKU ANIMAL | 5.990 |
| DISCWORLD | 9.990 |
| DEFCON 5 | 7.990 |
| EURO'96 ENGLAND | 9.490 |
| F1 CHALLENGE | 7.990 |
| FIFA SOCCER'96 | 8.990 |
| GOLDEN AXE | 9.490 |
| GUARDIAN HEROES | 9.990 |
| GUN GRIFFON | 9.990 |
| IRON MAN X-O | 9.990 |
| MAGIC CARPET | 7.990 |
| MYSTARIA | 9.490 |
| NBA ACTION | 9.990 |
| NEED FOR SPEED | 8.990 |
| NIGHTS | 9.990 |
| OLYMPIC GAMES | 7.990 |
| OLYMPIC SOCCER | 7.990 |
| PANZER DRAGOON 2 | 9.490 |
| PRO PINBALL | 8.490 |
| RAYMAN | 9.995 |
| ROAD RASH | 7.990 |
| SEGA RALLY | 9.490 |
| SIM CITY 2000 | 8.990 |
| SLAM'N'JAM 96 | 9.990 |
| STORY OF THOR 2 | 9.990 |
| STREET FIGH. ALPHA | 8.990 |
| STRIKER '96 | 9.990 |
| THEME PARK | 8.990 |
| TOSHINDEN | 8.990 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 7.990 |
| VIRTUA COP | 10.900 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 9.490 |
| VIRTUAL TENNIS OPEN | 9.990 |
| WING ARMS | 7.990 |
| WIPE OUT | 6.990 |
| X-MEN: CHILDREN | 9.990 |




### PERIFERICOS

| Periférico | Precio |
| --- | --- |
| MULTITAP | 5.500 |
| CONTROL PAD ASCII | 5.000 |
| CONTROLLER | 4.200 |
| LINK CABLE | 3.500 |
| MEMORY CARD | 3.500 |
| CONTROL PAD NEGCOM | 6.490 |

OFERTA Play Station: GOAL STORM P.V.P. - 5.990 · TOTAL ECLIPSE TURBO P.V.P. - 2.990 · WIPE OUT P.V.P. - 3.990




## JUEGOS PLAYSTATION



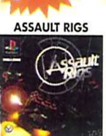


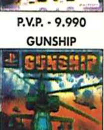


| Juego | Precio |
| --- | --- |
| DRAGON BALL Z | 9.990 |
| FORMULA 1 | 8.490 |
| RESIDENT EVIL | 8.990 |
| TOSHINDEN 2 | 7.990 |













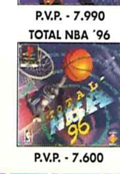
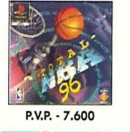
















| Juego | P.V.P. |
| --- | --- |
| ACTUA SOCCER | 6.990 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 7.990 |
| ALONE IN THE DARK | 9.990 |
| AIR COMBAT | 6.990 |
| ALIEN TRILOGY | 8.490 |
| AQUANAUT'S HOLYDAY | 7.990 |
| ASSAULT RIGS | 6.990 |
| BUST-A-MOVE 2 | CONS |
| CHESSMASTER 3D | 9.990 |
| DEFCON 5 | 6.990 |
| DESCENT | 8.990 |
| DOOM | 7.990 |
| ESPN EXTREME GAMES | 6.990 |
| FADE TO BLACK | 7.990 |
| FIFA SOCCER'96 | 8.990 |
| GALAXIAN 3 | 6.990 |
| GEX | 6.990 |
| GUNSHIP | 6.990 |
| IMPACT RACING | 9.990 |
| INTER. TRACK & FIELD | 7.990 |
| KRAZY IVAN | 6.990 |
| LOADED | 6.990 |
| MAGIC CARPET | 7.990 |
| MICKEY'S WILD ADV. | 6.990 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 8.200 |
| NBA IN THE ZONE | 8.490 |
| NAMCO MUSEUM VOL 1 | 7.990 |
| NBA LIVE'96 | 7.990 |
| NFL GAME DAY | 7.990 |
| NHL FACE OFF | 7.990 |
| NEED FOR SPEED | 8.990 |
| OLYMPIC GAMES | 7.990 |
| OLYMPIC SOCCER | 7.990 |
| PANZER GENERAL | 9.990 |
| PGA TOUR GOLF'96 | 8.990 |
| PHILOSOMA | 6.990 |
| PRIMAL RAGE | 7.990 |
| PRO PINBALL | 8.490 |
| RAGING SKIES | 7.990 |
| RAYMAN | 9.500 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 7.990 |
| ROAD RASH | 7.990 |
| SHELLSHOCK | 8.990 |
| SLAM'N'JAM 96 | 9.990 |
| SPACE HULK | 7.990 |
| STARBLADE ALPHA | 6.990 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 8.990 |
| TEKKEN | 8.200 |
| THEME PARK | 8.990 |
| TIME COMMANDO | 7.990 |
| TOTAL NBA '96 | 7.600 |
| VIEWPOINT | 8.990 |
| WING COMMANDER III | 9.990 |
| X-COM | 6.990 |

# SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM







# Ven a conocer los Centros Mail.

Somos ya más de cuarenta tiendas en España

¡Haz tu pedido por teléfono!

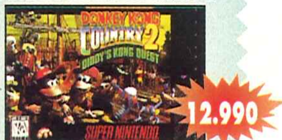



FAX: (91) 380 34 49 • TEL : (91) 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

DONKEY KONG COUNTRY 2 — 12.990



FIFA SOCCER '96 — 9.990

NBA LIVE '96 — 9.990



OLYMPIC SUMMER GAMES — 11.990

SECRET OF EVERMORE — 11.990

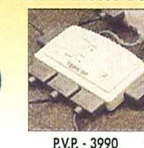


SUPER MARIO WORLD 2 — 12.990

SUPER GAMEBOY — 9.990

CONSOLA SUPER NINTENDO — 14.990

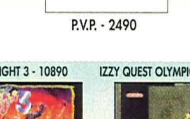




CONSOLA SUPER NINTENDO — 16.990




CONTROL PAD INFRARED — SUPER OFERTA — P.V.P. - 1990



MANDO DE CONTROL — P.V.P. - 2990

SN SPRINT PAD — P.V.P. - 2490



ADAPTADOR 6 JUGADORES — P.V.P. - 3990

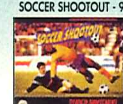
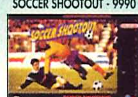


CABLE EUROCONECTOR — P.V.P. - 2190

AAHH! REAL MONSTERS - 9990 · ASTERIX & OBELIX - 12990 · BREATH OF FIRE II - 12890 · DOOM - 12990 · EL LIBRO DE LA SELVA - 12990 · EL REY LEON - 12990 · FINAL FIGHT 3 - 10890 · IZZY QUEST OLYMPIC GAMES - 9990 · KIRBY'S DREAM COURSE - 8990 · NHL HOCKEY '96 - 9990

















NIGEL MANSELL'S W. CHAMP.- 8990 · POWER RANGERS FIG. ED. - 12990 · ROAD RUNNER - 9990 · SOCCER SHOOTOUT - 9990 · SPIROU-11990 · STAR TREK DEEP SPACE NINE - 9990 · TINTIN EN EL TIBET - 12990 · URBAN STRIKE - 11990 · WORMS - CONS · ZOOP - 6950




## SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

CLAYMATES — 2.990



JUNGLE STRIKE — 5.990

KILLER INSTINCT — GRATIS CD AUDIO — 5.990



NBA GIVE'N GO — 6.990



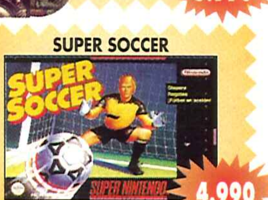
SUPER BOMBERMAN 2 — 3.990

SUPER BOMBERMAN 3 — 5.490



SUPER MARIO KART — 4.995

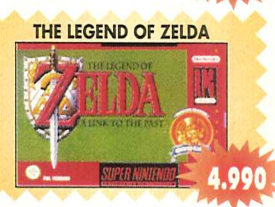
SUPER SOCCER — 4.990



SUPER TENNIS — 4.990



THE LEGEND OF ZELDA — 4.990

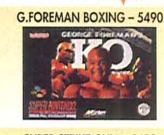


AERO THE ACROBAT - 4990 · ALFRED CHICKEN - 4990 · ANIMANIACS - 5990 · BIKER MICE FROM MARS - 6990 · BRUTAL - 5490 · COOL WORLD - 4990 · DENNIS THE MENACE - 4990 · F-ZERO - 4990 · G.FOREMAN BOXING - 5490









GHOUL PATROL - 5490 · GODS - 5490 · JAMES BOND JR. - 2990 · SPACE ACE - 4990 · SPARKSTER - 5990 · SPECTRE - 3990 · SUPER JAMES POND-5490 · SUPER MORPH - 3990 · SUPER STRIKE GUN.- 5490







SYVALION - 5490 · TETRIS & DR. MARIO - 4990 · THE BRAINES - 3990 · TIME TRAX - 3990 · TROLL - 2990 · TRODDLERS - 4990 · WARPSPEED - 4990 · WING COMMANDER Secret missions-5490 · ZOOL - 3990












# CENTRO MAIL

**Estos son los Centros Mail**
**¡Ven a conocerlos... ya!**
Y si no tienes uno próximo, haz tu pedido por teléfono!

**902 17 18 19**

| Ciudad | Dirección |
|---|---|
| BUENOS AIRES | PARANA, 504. TEL: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA |
| ALICANTE | PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98 |
| Elche ALICANTE | CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59 |
| ALMERIA | AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43 |
| BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) | CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10 |
| BARCELONA (PLAÇA SANTS) | CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23 |
| BARCELONA (GLORIES) | CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64 |
| Badalona BARNA | CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97 |
| Badalona BARNA | C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76 |
| Manresa BARNA | ANGEL GUIMERA, 11 TEL: 872 10 94 |
| Sabadell BARNA (NUEVO CENTRO) | FILADORS 24D TEL: 713 61 16 |
| BILBAO | PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73 |
| BURGOS | AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47 |
| BURGOS | AV. CASTILLA Y LEON C.C. CAMINO DE LA PLATA PLANTA ALTA, LOCAL 7 |
| CORDOBA | MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00 |
| GIRONA | JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29 |
| GRANADA | MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54 |
| HUESCA | C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04 |
| JAEN | PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10 |
| LA CORUÑA | DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11 |
| Santiago LA CORUÑA | C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88 |
| LAS PALMAS | PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51 |
| MADRID (Atocha) | Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25 |
| MADRID (SOL) | CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79 |
| Alcalá Henares M. | C. MAYOR, 89. TEL 8802692 |
| Alcobendas MADRID | C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO.TEL: 652 03 87 |
| Móstoles MADRID | AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15 |
| MÁLAGA | C/ ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92 |
| Fuengirola MALAGA | AV. JESUS SANTOS REIN. ED. OFISOL, 4 TEL: 246 38 00 |
| Palma de Mallorca | C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71 |
| Palma de Mallorca | C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73 |
| PAMPLONA | C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06 |
| Vigo PONTEVEDRA | PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 220939 |
| SALAMANCA | CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81 |
| SEGOVIA | C.C. ALMUZARA 2ª PLANTA. LOCAL 21 C/ REAL TEL: 43 67 50 |
| SEVILLA | CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23 |
| VALENCIA | PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 380 42 37 |
| VALENCIA | C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19 |
| VALLADOLID | C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL 22 18 28 |
| VITORIA-GASTEIZ | C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24 |
| ZARAGOZA | CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71 |
| ZARAGOZA | ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56 |

## GAMEBOY

CONSOLA GAME BOY 6.990

GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 12.990

Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores 7.990

AMARILLA · AZUL · NEGRA · ROJA · TRANSPARENTE · VERDE

## CARTUCHOS GAME BOY

| Título | P.V.P. |
|---|---|
| ANIMANIACS | 6990 |
| ASTERIX & OBELIX | 5990 |
| DONKEY KONG LAND | 5990 |
| DRAGONHEART | 5990 |
| EARTHWORM JIM | 5990 |
| FIFA SOCCER' 96 | 6490 |
| GALAGA GALAXIAN | 5290 |
| HYPER DUNK | 5490 |
| KIRBY'S DREAMLAND 2 | 5990 |
| KIRBY'S BLOCK BALL | 4990 |
| LOS PITUFOS | 5990 |
| MEGAMAN V | 5890 |
| MICKEY MOUSE V | 5990 |
| MICROMACHINES 2 | 6990 |
| NBA LIVE' 96 | 5990 |
| NHL HOCKEY'96 | 5990 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 6490 |
| POP & TWIN BEE | 5490 |
| POWER RANGERS 2 (THE MOVIE) | 5990 |
| PREHISTORIK MAN | 5890 |
| SOCCER | 5990 |
| STREET FIGHTER II | 5990 |
| SUPER RETURN OF JEDI | 5990 |
| TETRIS BLAST | 4990 |
| THE LEGEND OF ZELDA | 5990 |
| TINTIN EN EL TIBET | 5990 |
| TOSHINDEN | 5890 |
| TOY STORY | 5990 |
| WARIO BLAST | 5490 |
| WORMS | 6490 |



## OFERTAS GAMEBOY

| Título | P.V.P. |
|---|---|
| CONTRA | 3490 |
| DONKEY KONG | 3990 |
| KILLER INSTINCT | 3990 |
| SUPER MARIOLAND | 3990 |
| SUPER MARIOLAND 2 | 3990 |
| SUPER MARIOLAND 3 | 3990 |
| TETRIS | 3990 |
| ZOOP | 2990 |

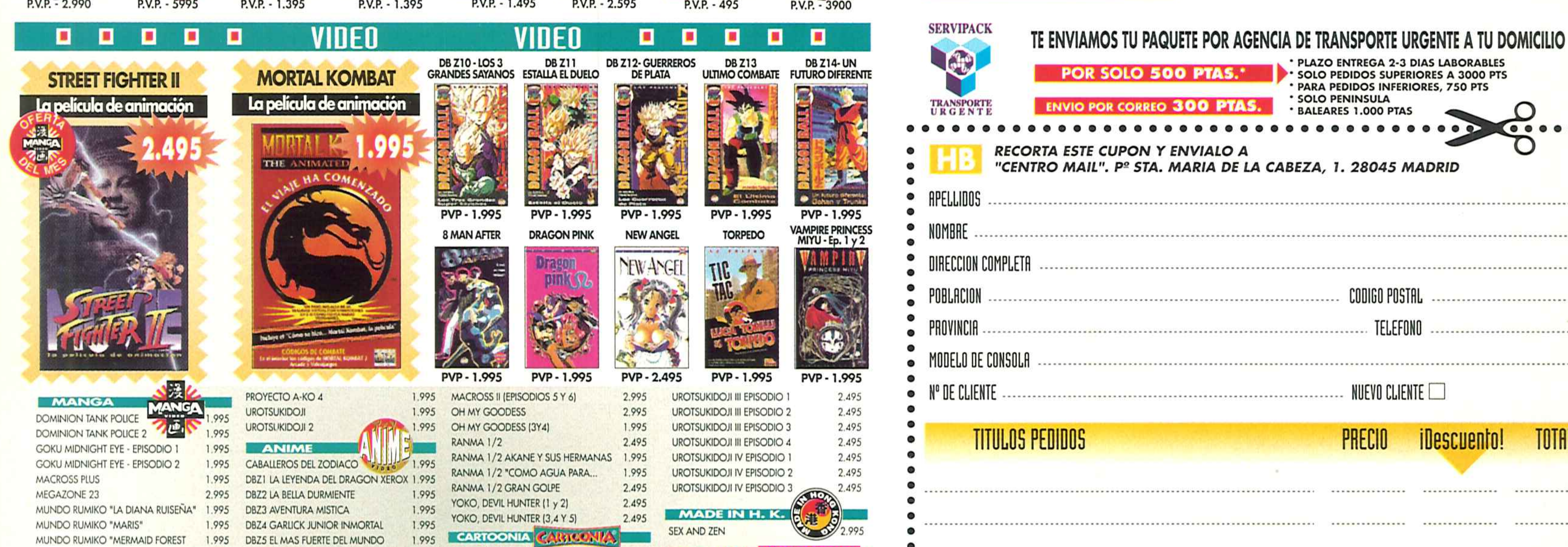
## COMPLEMENTOS GAMEBOY

| Artículo | P.V.P. |
|---|---|
| HYPER BOY | 2.990 |
| BOOSTER BOY | 5995 |
| LUZ NUBY | 1.395 |
| LUPA NUBY | 1.395 |
| ADAPTADOR CORRIENTE | 1.495 |
| LUPA+LUZ NUBY | 2.595 |
| HANDY TRAY (OFERTA) | 495 |
| BATERIA RECARGABLE | 3900 |

## NEO GEO CD

CONSOLA NEO GEO CD +1 MANDO — OFERTA 29.900

| Título | P.V.P. |
|---|---|
| DOUBLE DRAGON CD | 4990 |
| FATAL FURY 3 CD | 4990 |
| SHAMURAI SHODOWN II CD | 4990 |
| ST. HOOP CD | 4990 |
| SUPER SIDEKICKS 3 CD | 4990 |
| TOP HUNTER CD | 4990 |
| WORLD HEROES PERFECT CD | 4990 |



## VIDEO

STREET FIGHTER II — La película de animación — OFERTA MANGA DEL MES 2.495

MORTAL KOMBAT — La película de animación — 1.995

| Título | PVP |
|---|---|
| DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS | 1.995 |
| DB Z11 ESTALLA EL DUELO | 1.995 |
| DB Z12 - GUERREROS DE PLATA | 1.995 |
| DB Z13 ULTIMO COMBATE | 1.995 |
| DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE | 1.995 |
| 8 MAN AFTER | 1.995 |
| DRAGON PINK | 1.995 |
| NEW ANGEL | 2.495 |
| TORPEDO | 1.995 |
| VAMPIRE PRINCESS MIYU - Ep. 1 y 2 | 1.995 |

### MANGA

| Título | Precio |
|---|---|
| DOMINION TANK POLICE | 1.995 |
| DOMINION TANK POLICE 2 | 1.995 |
| GOKU MIDNIGHT EYE - EPISODIO 1 | 1.995 |
| GOKU MIDNIGHT EYE - EPISODIO 2 | 1.995 |
| MACROSS PLUS | 1.995 |
| MEGAZONE 23 | 2.995 |
| MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" | 1.995 |
| MUNDO RUMIKO "MARIS" | 1.995 |
| MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST | 1.995 |
| MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" | 1.995 |
| NEW DOMINION TANK POLICE (ACT V) | 1.495 |
| NEW DOMINION TANK POLICE (ACT VII) | 1.495 |
| NEW DOMINION TANK POLICE (ACT VIII) | 1.495 |
| NEW DOMINION TANK POLICE (ACT IX) | 1.495 |
| PROYECTO A-KO 3 | 1.995 |
| PROYECTO A-KO 4 | 1.995 |
| UROTSUKIDOJI | 1.995 |
| UROTSUKIDOJI 2 | 1.995 |

### ANIME

| Título | Precio |
|---|---|
| CABALLEROS DEL ZODIACO | 1.995 |
| DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX | 1.995 |
| DBZ2 LA BELLA DURMIENTE | 1.995 |
| DBZ3 AVENTURA MISTICA | 1.995 |
| DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL | 1.995 |
| DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO | 1.995 |
| DBZ6 LA SUPER BATALLA | 1.995 |
| DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU | 1.995 |
| DBZ8 LOS MEJORES RIVALES | 1.995 |
| DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA | 1.995 |
| ESTAS ARRESTADO - EPISODIO 1 Y 2 | 1.995 |
| MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) | 2.995 |
| MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) | 2.995 |
| OH MY GOODESS | 2.995 |
| OH MY GOODESS (3Y4) | 1.995 |
| RANMA 1/2 | 2.495 |
| RANMA 1/2 AKANE Y SUS HERMANAS | 1.995 |
| RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... | 1.995 |
| RANMA 1/2 GRAN GOLPE | 2.495 |
| YOKO, DEVIL HUNTER (1 y 2) | 2.495 |
| YOKO, DEVIL HUNTER (3,4 Y 5) | 2.495 |

### CARTOONIA

| Título | Precio |
|---|---|
| ADVENTURE DUO - EPISODIO 1 | 1.995 |
| ARION | 1.995 |
| CITY HUNTER | 1.995 |
| CITY HUNTER 2 | 2.495 |
| CITY HUNTER 3 | 1.995 |
| GIGOLO | 2.495 |
| UROTSUKIDOJI III EPISODIO 1 | 2.495 |
| UROTSUKIDOJI III EPISODIO 2 | 2.495 |
| UROTSUKIDOJI III EPISODIO 3 | 2.495 |
| UROTSUKIDOJI III EPISODIO 4 | 2.495 |
| UROTSUKIDOJI IV EPISODIO 1 | 2.495 |
| UROTSUKIDOJI IV EPISODIO 2 | 2.495 |
| UROTSUKIDOJI IV EPISODIO 3 | 2.495 |

### MADE IN H. K.

| Título | Precio |
|---|---|
| SEX AND ZEN | 2.995 |

### PIONER

| Título | Precio |
|---|---|
| KISHIN HEIDAN | 2.495 |
| KISHIN HEIDAN (VOLUMEN 2) | 2.495 |
| TENCHI-MUYO | 2.495 |
| TENCHI-MUYO (ep 5 y 6) | 2.495 |
| TENCHI-MUYO (ep 7) | 2.495 |

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

**TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO**

POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA
- BALEARES 1.000 PTAS

HB — RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A "CENTRO MAIL". Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

APELLIDOS ........................................

NOMBRE ........................................

DIRECCION COMPLETA ........................................

POBLACION .................... CODIGO POSTAL ....................

PROVINCIA .................... TELEFONO ....................

MODELO DE CONSOLA ........................................

Nº DE CLIENTE .................... NUEVO CLIENTE ☐

| TITULOS PEDIDOS | PRECIO | ¡Descuento! | TOTAL |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 30/09/96 o fin de existencias — TOTAL ....

# HOBBY Shopping

*El mejor precio de toda España*

Grupo M.G.K. International
Paseo Vista Alegre, 8. 03180 Torrevieja (Alicante)

IMPORTACIÓN DIRECTA, SIN INTERMEDIARIO
JAPÓN/ AMERICA
**Sony Playstation/Sega Saturn/ Super Nintendo/Últimos Sistemas**

*¡No llame a ningún otro sitio!...AQUÍ no solamente disponemos de los mejores precios, además si nos llamas, tendrás un regalo seguro... Aprovecha y llámanos a los teléfonos siguientes:*

***Venta a toda España. Teléfono: (96) 571 80 79***

***Venta a Tiendas: Telf.: (96) 57180 79 ó Fax: (96) 570 38 35***

## DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

CENTRO ESPECIALIZADO JAPÓN Y USA
NOVEDADES EN IMPORTACIÓN PARA: PSX - N 64 - SATURN - SNES - NEOCD/MD/V.BOY - DUO - R
OFERTAS, CLUB DE CAMBIO 16 Y 32 BITS
GAME MUSIC, PELICULAS, MUÑECOS

LANZAMIENTOS SEPTIEMBRE:
N-64 - PSX - SATURN - NEO CD
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

| PSX | SATURN | NEO CD | N 64 |
|---|---|---|---|
| F. Fantasy VII | Fighting Vipers | King of Fighter 96 | Turok |
| Soul Hedge II | G. Ghosts IV | Samurai RPG | Mario Kart R |
| Fatal Fury R.Bout | Manx TT | 3D Games | Star Fox 64 |

## OPERACIÓN CAMBIO




**OPERACIÓN COMPRA**
**Club MD**
Compramos:
•Tus juegos
•Tus consolas
¡¡Llámanos!!

Cambiamos:
•Tus consolas
•Tus juegos

Vendemos:
•Juegos - Consolas
•Al mejor precio

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF:(945) 14 83 19
Horario: De 11 a 13,30
De 17 a 20,30

## Game SHOP

**Pérez Galdós, 36-Bajo**
**02003 -ALBACETE**
**Fax: (967) 50 52 26**

# 967 - 507 269

**MEGA DRIVE**

NOVEDADES
CUT THROAT ISLAND
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER 96
INTERNATIONAL DELUXE
MORTAL KOMBAT 3
N.B.A. GIVE´N GO
N.B.A. LIVE 96
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
WORMS

OFERTAS
BONKERS
POWER RANGERS THE MOVIE
THE OOZE
LIGHT CRUSADER
KICK OFF 3
WORLD CUP USA 94
DYNAMITE HEADY
FEVER PITCH SOCCER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
PUGSY
PEABLE BEACH GOLF
VALIS

**SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

NOVEDADES
BREATH OF FIRE 2
DONKEY KONG COUNTRY2
DOOM
DRAGON BALL
HYPERDIMENSION
EATH WORM JIM 2
FINAL FIGHT 3
JUNGLE STRIKE
KIRBY´S DREAM COURSE
MARIO WORLD 2
MORTAL KOMBAT 3
MARIO R.P.G.
SECRET OF EVEREMORE
TOY STORY
WORMS

OFERTAS
DINO DINI´S SOCCER
FEVER PITCH SOCCER
GIVE´N GO
HAGANE
INDIANA JONES
KILLER INSTINCT
POWER DRIVE
STREET RACER




NOVEDADES
ACTUA SOCCER
ADIDAS POWER SOCCER
ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK
CRONICLES OF THE SWORD
DRAGON BALL Z 22
GEX
MAGIC CARPET
MYST
NBA IN THE ZONE
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TEKKEN 2

**SEGA SATURN**

NOVEDADES
ALIEN TRILOGY
D
EURO SOCCER
F-1 CHALLENGE
GALAXY FIGHT
GOLDEN AXE THE DUEL
HANG ON GP´96
MAGIC CARPET
PANZER DRAGON 2
REVOLUTION X
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TO SHIN DEN

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

**ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE Game SHOP**

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

**PROFESIONAL**
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

24H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

**CLUB DE CAMBIO**
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

## JOYSTICK-JOCS



Telf: 907 25 84 50
Telf: 665 78 08
C/ Doctor Fleming, 32
Castelldefels (Barcelona)
Fax: (93) 664 42 56
C.P. 08860
ENVIOS A TODA ESPAÑA

## Tu Club de Cambio

PSX, SEGA, SATURN, SNES, MD, MEGA CD, NEO GEO, 3DO, PHILIPS CDI, PC CD ROM

Tus películas MANGA ANIME DRAGON BALL GT V.H.S. (Importación)

NINTENDO 64!! ¡NO TE QUEDES SIN ELLA!

SERVICIO URGENTE A TODA ESPAÑA.
(NUEVOS PRECIOS)
TELF. FAX: (96) 562 47 66
TELF.: 989 59 25 47

*Atención de 9 a 23 horas incluídos domingos y festivos*

(JAPAN) (PAL) (AMERICANOS)

C/ La Font, 6. Bajos
03660 Novelda (Alicante)




- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- Compramos y vendemos JUEGOS USADOS desde 990 ptas. (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, NES, Master System, Game Boy y Game Gear)

**** MEGANIVEL ****
CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

## EN GANDÍA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS




- ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
- CAMBIO, VENTA NUEVO Y 2º MANO
- SNES, GAME BOY, M. DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN, PLAYSTATION, Y PC CD ROM
- HORARIO: 10:30 a 13:30. / 17:00 a 20:00. Sábado abierto todo el día.

Recorta este cupón y entrégalo con tu compra.

**Vale por 500 pts. de descuento en la compra de un juego.**

## COCONUT

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13.
28039 MADRID METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 10.30 - 14.00 Y DE 17.00 A 20.00
Septiembre abierto sábados tarde

**ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN**

• PLAYSTATION • SATURN • NEO GEO CD y cartucho • MEGADRIVE • ULTRA 64 • SUPERNINTENDO • MEGA CD

COMPRA • VENTA •
CAMBIO JUEGOS 2º MANO

**Figuras Dragon Ball Super Battle Collection**



## START GAMES

COMPRA- VENTA- CAMBIO Y REPARACIÓN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.

*TODO EN PLAYSTATION- SEGA SATURN- NEO GEO CD- 3DO GOLDSTAR- PHILIPS CDI- SUPER NINTENDO- MEGADRIVE- GAME BOY- GAME GEAR - NINTENDO 64*

**(96) 539. 34 .75**

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE ÚLTIMA GENERACIÓN
TODO EN IMPORTACIÓN
PIDE TU CARNET DE START GAMES
TUS TIENDAS START GAMES EN:

| | | |
|---|---|---|
| C/ JUAN CARLOS I, 47. JUNTO PLZ. CASTELAR 03600 ELDA (ALICANTE) FAX: 96 539189 | C/ BONO GUARNER, 10. JUNTO ESTACIÓN RENFE CP. 03005 (ALICANTE) | C/CRISTÓBAL SANZ, 26. JUNTO CORAZÓN DE JESUS CP. 03201 ELCHE (ALICANTE) |

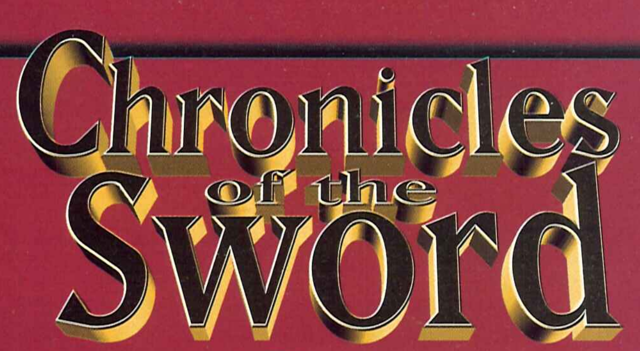
## WORLD GAMES
### CLUB DE CAMBIO
### ESPECIAL VERANO

Cambio juegos MD Y SN desde 1.000 pts.
Cambio de juegos de Playstation y Saturn desde 1.000 pts.
Más de 6.000 juegos y consolas usados:
Oferta consola Megadrive + juego
Oferta consola Super Nintendo + juego
Todo tipo de cambio en juegos y consolas:
Megadrive X Super Nintendo
Playstation X Saturn X Playstation
Megadrive X Playstation X Super Nintendo
Super Nintendo X Saturn X Megadrive
Nintendo 64 X Super Nintendo X Megadrive

Admitimos todo en consolas y videojuegos para cambio por cualquier consola. Servicio de recogida de paquete en domicilio del cliente gratuito. Entrega en 24 horas.

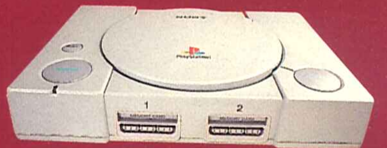
TODOS NUESTROS PRODUCTOS NUEVOS O USADOS ESTAN GARANTIZADOS
ATENCION AL CLIENTE DE 9:00 AM A 23:00 PM
Incluidos Domingos y festivos.
Envio urgente a toda España. Tlf.: 989 59 59 65

## GANADORES CONCURSO

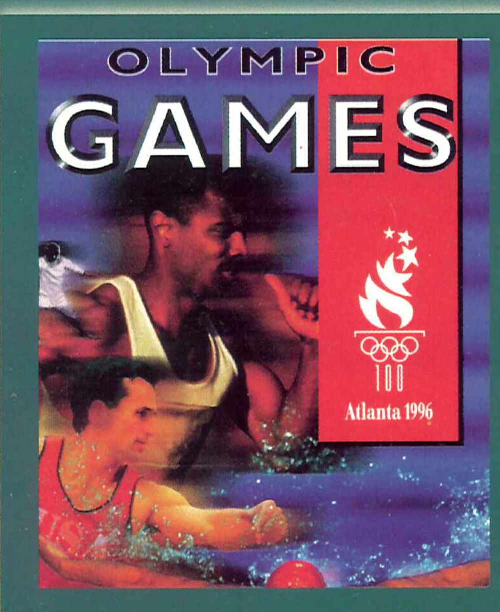



Cada uno de ellos ha sido ganador de una consola Sony Playstation.

| | |
|---|---|
| Víctor Gómez Blanco | Valladolid |
| José Antonio Ramos Ramírez | Moguer |
| Carlos A. Rodríguez Sánchez | Sevilla |
| Juan Figuerola Ribaltà | Barcelona |
| Alberto Cruz Sánchez | Fuenlabrada (Madrid) |



## GANADORES CONCURSO




Ganadores de un cartucho Olympic Games para consola Saturn:

| | |
|---|---|
| Jaime Orts Vilches | Benidorm |
| Ernesto Mendoza Bravo | Madrid |
| Benjamín Pradillo Quintanar | Madrid |
| Iván González Sáiz | Gijón |
| Jofre Capdevila Farreras | Barcelona |
| Juan Puerto Cascarano | Murcia |
| Gaspar Pedreño López | Cartagena |
| Jorge García Andrés | El Puntal |
| Miguel Angel Alcaide Claros | Torre del Mar |
| Enrique Romero Carbonell | Cambrils |
| José Manuel Cerdán Ariarte | Cox |
| Mikel Iriguibel Echarte | Pamplona |
| Mauricio Pacheco Zaragoza | Madrid |
| Francisco García Sarabia | Ceuta |
| Javier Rodríguez López | Pamplona |
| Miguel Quesada Canales | Maspalomas |
| Jesús Bravo Bravo | Ayllón |
| Antonio Cabeo Sánchez | El Ejido |
| David Ostor García | Mallorca |
| Pablo Martín Alonso | Alcobendas |
| Jorge Marc Guiu Reig | La Granadella |
| Alejandro Matador Misa | Sevilla |
| Jorge Rivas Alonso | Vigo |
| José A. Aparicio Ayllón | Algecirás |
| David López Paz | Los Sauces |

Ganadores de un cartucho para Playstation de Olympic Games:

| | |
|---|---|
| Rafael Bueno Jiménez | Madrid |
| Raúl Galan Ortíz | Sevilla |
| Julio Barquilla Rodríguez | Madrid |
| Jon Irazusta Larrea | Urusbil |
| Antonio de la Casa Rivas | Toledo |
| David Santiago Sánchez | Badajoz |
| José Dominguez Noble | Cádiz |
| Eloy Valle Pérez | Cádiz |
| Antonio Molina Perálvarez | Córdoba |
| Daniel Otero Rodríguez | Tarrasa |
| Antonio Méndez Montoro | Granada |
| Borja Rodríguez Saiz | Torrelavega |
| Fco. Javier Lasarte Caballero | Huelva |
| Luis Antonio Bermejo Pascual | Irún |
| Jose Antonio Pérez Blanco | El Palomar |
| Antonio Ramos Escribano | Cáceres |
| Javier Coll Van Wijk | Mallorca |
| Sergio Prieto Sorrel | Madrid |
| Bruno Molina Primavera | Madrid |
| David Sánchez Guerrero | Madrid |
| Juan Manuel Ruiz Calleja | Sevilla |
| Miguel Masana López | Manresa |
| Enrique Martín Carrasco | Sevilla |
| Héctor García Esteve | Madrid |
| Antonio Abreu Sosa | Huelva |
| José Luis Saavedra Seco | Badajoz |
| David Fernández Naranjo | Fuenlabrada |
| Miguel Montenegro Leal | Cornellá |
| Daniel Navarro Font | Porto Cristo |
| Juan Antonio López Alvarez | Adra |
| David López rosado | Arahal |

Ganadores cartucho Megadrive:

| | |
|---|---|
| Julen Ortega Alario | Bilbao |
| Juan A. Luque González | Málaga |
| Rafael González Flores | Madrid |
| Andrés Espinosa Gómez | Sevilla |
| Jesús Medina González | Tomares |
| Jorge Encinar Gómez | Madrid |
| Serafín Caballero Molina | Linares |
| Rafael Quintero Sevilla | Algeciras |
| María Olivera de Zaldúa | Madrid |
| Sergio Rios Arrabal | Martorell |
| Jorge Fernández Ajenjo | Madrid |
| Fernando Villalonga García | Baleares |
| Arnau Creus Vila | Calaf |
| Mario Langa Oropesa | Sevilla |

Ganadores cartucho para Super Nintendo:

| | |
|---|---|
| Christian Rodríguez Estévez | Sevilla |
| Santiago Cantero Fernández | Gijón |
| Roberto Barreda Moriana | Madrid |
| Pedro Cantero Baeza | Murcia |
| Eduardo Coleto Godoy | Gava |
| Javier Mellado Esteban | Barcelona |
| Rubén Bados Sánchez | Fuenlabrada |
| Jhonatan Coego Villegas | Monterroso |
| Ivan Varela Domarco | Orense |
| Jaime Varela Terrades | Punta Umbría |
| Samuel Ciprés Larrosa | Sabiñañigo |
| Eduardo Pérez Fernández | Zaragoza |
| Didac Cruzate Soriano | Barcelona |
| Jorge Casanova Callejas | Epila |
| Raúl Gutiérrez Heredero | Móstoles |
| Fco. Javier Barajas Pintos | Madrid |
| Gabriel Vela Salvador | León |
| Sergio Sánchez Sánchez | Valencia |
| Jaime Olmedo Rodríguez | Valladolid |
| Julio López Amaya | Badajoz |

Ganadores de un cartucho para Game Boy:

| | |
|---|---|
| Iker Igartua García | Urretxu |
| Margarita Lorenzo Valdehita | Madrid |
| Mitxel Girón Muñoz | Guipúzcoa |
| Antonio González Gallego | Alicante |
| Luis Portoles Culebras | Cuenca |
| Gonzálo Jerez | Madrid |
| LeonardoAbella García | Asturias |
| Estefanía Pardo Macías | El Ferrol |
| Jonathan García Arevalo | Barcelona |
| Antonio Romero Martín | Cádiz |


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
BANDAI
SEGA
GAME SELECT SWITCH